

El Corte Inglés
Nº 116 Septiembre-Octubre 2014
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las c
Super Smash Bros.
Lucha sin fin
Los personajes más ilustres de Nintendo miden sus fuerzas en 3DS
Bayonetta 2
La burlona bruja otra vez en acción
La Tierra-Media
Sombras de Mordor
Fuerza bruta en territorio oscuro
Sherlock Holmes
Crímenes y Castigos
Casos a la altura del legendario detective
Hyrule Warriors | Destiny | Forza Horizon 2 | Fantasy Life | NBA 2K15







Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez, Carlos González, Galibo, Vander Fujisaki, Borja Santos

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

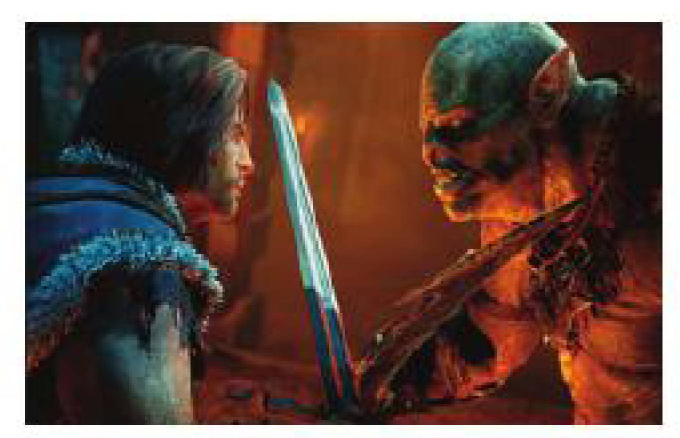
Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

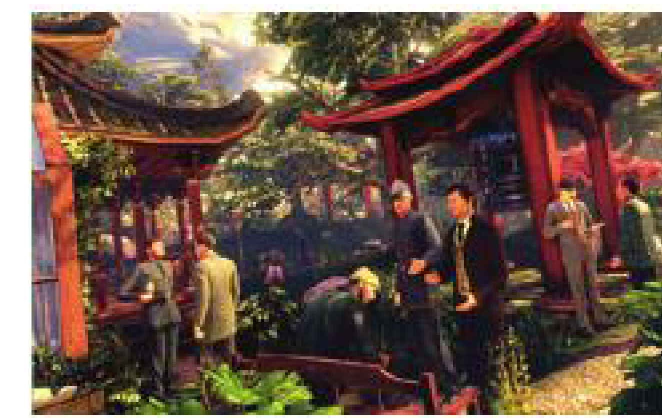


Smile

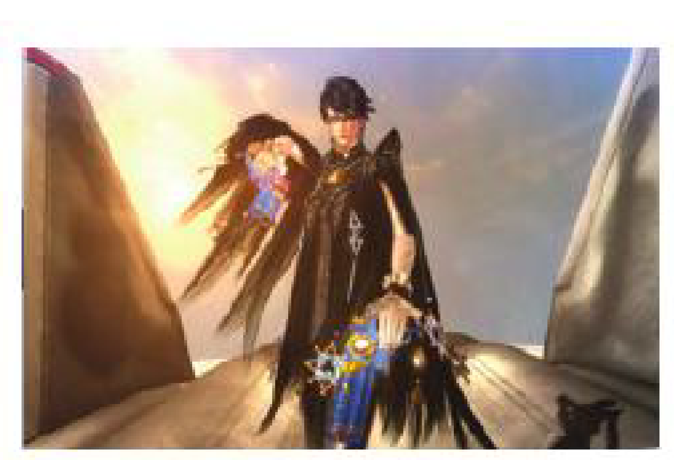
Sonrientes como un 'smile' es como nos encontramos a la vuelta de los días de sol y playa. Nada de síndrome postvacacional ni gaitas, la sonrisa de oreja a oreja. Motivos en Megaconsolas no nos faltan. Uno fundamental: tenemos el número petado de grandísimos juegos. Para muchos será difícil decantarse por uno sólo, aunque los nintenderos serán los que estén de más enhorabuena. La gran 'N' saca a relucir todo su poderío y en su propio terreno hasta se hace la 'competencia'. En Wii U ¿«Bayonetta 2» o «Hyrule Warriors»? En 3DS ¿«Fantasy Life» o «Super Smash Bros.»? Para la portada nos hemos decantado por este último, la elección no ha sido sencilla, pero los espectaculares combates con cada uno de los miembros de su ilustre 'ejército' ha inclinado la balanza. La espinita es que no se puede hacer dos, tres y hasta cuatro portadas, como tampoco hacer mayores los análisis de muchos juegos al encontrarse con el margen de las páginas de la revista. Claro que esto puede cambiar en un sentido complementario. Muy pronto oiréis hablar de la puesta en marcha de www.clubmegaconsolas.com y esperamos que vuestra fidelidad se traslade a las páginas digitales del que será tu portal de videojuegos preferido. Nuestra filosofía será la misma, ofrecerte todas las novedades con buena información y buen rollo. Ya ampliaremos los detalles.
José María Fillol



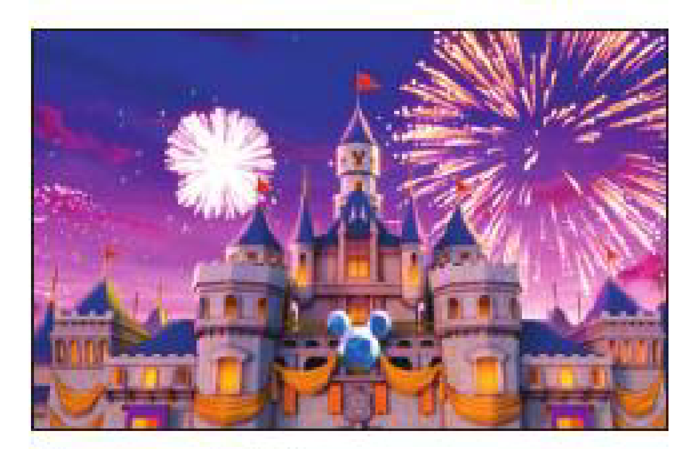
Un título de los de lucha a muerte que recoge el espíritu de Tolkien, pero en su tono más oscuro.



El famoso detective creado por Conan Doyle frente a puñado de casos para devanarse el seso.



La burlona bruja vuelve a hacer de las suyas, esta vez para darle lustre a Wii U con una acción de campanillas.



Cenicienta, Aladdín, Blancanieves... El mágico mundo Disney de la mano de los personajes de sus películas.

Proyecto desarrollado con la colaboración de:





www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store



Far Cry 4

La franquicia sigue creciendo

El nuevo título de esta saga de acción llega cargado de mejoras en lo visual y en lo técnico, con un nuevo protagonista y un hilo argumental adictivo. Prepárate para apretar el gatillo.

Ubisoft nos entrega el próximo 20 de noviembre la cuarta entrega de su aclamado «Far Cry», un título de acción en primera persona, con una enorme libertad para la toma de decisiones. El juego tiene lugar en esta ocasión en la región de Kyrat, un lugar salvaje ubicado en la cordillera del Himalaya donde podremos dar rienda suelta a nuestras ganas de apretar el gatillo. En este desolado paraje nos enfrentaremos al régimen de un tirano que se ha autoproclamado Rey del territorio. La historia está en esta ocasión protagonizada por Ajay Ghale, un nativo nepalí que vuelve a su hogar para encontrarse con este pastel: guerra civil y un villano al mando. Los responsables del juego viajaron hasta Nepal para documentarse y crear esta apasionante historia que llegará a PC, Xbox 360, Xbox One, PS3 Y PS4.

Visual y técnicamente prometedores, «Far Cry 4» tiene un sistema cooperativo de lujo en los que podremos disfrutar de combates muy trabajados. Y tiene también mujeres. En los últimos meses ha habido cierta polémica por la escasez de estas en otros títulos de Ubisoft, pero Alex Hutchinson, director creativo de «Far Cry 4», salió al paso señalando que "en este juego veremos bastantes mujeres, de los cuatro principales antagonistas, la mitad serán mujeres, y del lado del jugador, la mitad de los líderes de la facción rebelde también son mujeres". Las chicas al poder.



Edición especial

Nintendo 3DS XL Super Smash Bros.

El próximo 3 de octubre llegará a las tiendas la edición especial de Nintendo 3DS XL Super Smash Bros., para celebrar el esperado lanzamiento del cuarto título de la famosa franquicia de lucha.

Esta novedosa edición ha sido diseñada en color rojo, con vistosos detalles en negro y la ilustración de la carátula del juego en tonos grises, en la que se pueden ver un buen puñado de personajes del crossover de lucha de Nintendo preparándose para el combate. El juego se podrá disfrutar en el mismo instante que esta edición especial caiga en nuestras manos, ya que vendrá preinstalado en la consola. No obstante, el cartucho de «Super Smash Bros.» para 3DS saldrá al mercado el mismo día, 3 de octubre. El juego nos permite seleccionar cerca de 40 ilustres luchadores, entre ellos algunos recién llegados a la saga como Pacman, Meta Knight o el Capitán Falcon.



La franquicia de 2K vuelve con fuerza

WWE 2K15

El rugido de las bestias

Puñetazos, patadas, saltos mortales, llaves imposibles y mucho espectáculo. Así es el Wrestling y así no lo mostrarán los luchadores de «WWE 2K15» a partir del mes de octubre

En lucha libre es la franquicia de referencia, pero es que con cada edición se supera en 'realismo', el realismo con sello wrestling al servicio del espectáculo, claro. El nuevo «WWE 2K15» llega el 31 de octubre a PS3, PS4, Xbox One y Xbox 360. El juego trae novedades jugosas en el aspecto visual y un nuevo sistema de combate. La acción ahora será más lenta y por tanto más realista. Por ejemplo, después de asestar un puñetazo en el riñón, el luchador que cae al suelo necesitará tiempo para recuperarse para volver a rendir plenamente. Así el desgaste físico de los luchadores será una parte sustancial del combate, en el que también tiene cabida la estrategia. Además se han incluido nuevos golpes y llaves que harán más complicado el juego pero, como siempre, asequible para disfrutarlo como si estuvieras en el mismo ring.



La hija de Ripley, a la carga
Alien Insolation

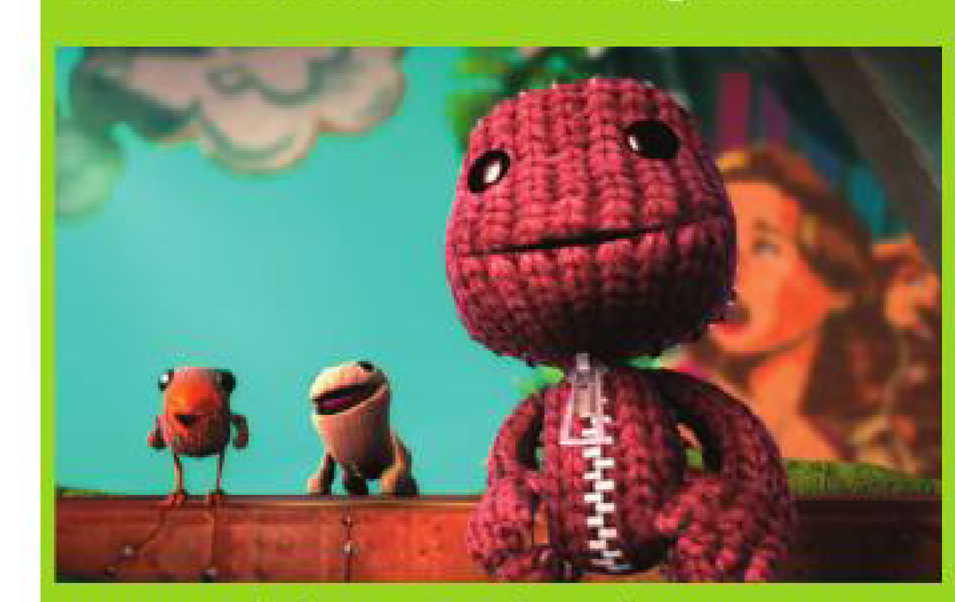
Antes de acabar 2014, en octubre, los aficionados a la ciencia ficción tendrán la ocasión de celebrar el lanzamiento de «Alien Isolation».

Desarrollado para ser absolutamente explosivo, este nuevo juego del universo originario del cine promete que por fin el público se encontrará con la historia que merece tener en su particular enfrentamiento con los aliens. El argumento nos llevará al año 2137, lo que significa que habrá un vínculo absoluto con la historia de Ellen Ripley. Es más, la protagonista será Amanda Ripley, su propia hija. Los fans podrán conseguir, si hacen la reserva del juego, dos misiones añadidas tituladas Tripulación Prescindible y Última Superviviente. Esta última será la que ponga a los jugadores en la propia piel de Ellen Ripley para sentirse como en la película original.



Los sackboys visitan PS4
Little Big Planet 3

«LittleBigPlanet 3» renovará la saga con novedades que aprovecharán las posibilidades de la consola de nueva generación.



Con este título para PS4, la serie se renueva con más posibilidades de edición, incluyendo nuevas funciones innovadoras, como un acceso más rápido al menú de edición pulsando el touchpad del mando DualShock 4. Otra de las características de las que se beneficiarán los usuarios de PS4 será compatibilidad con la función Share, lo que dará capacidad a los usuarios para que compartan sus experiencias en vivo con personas de todo el mundo. Y, cómo no, «LittleBigPlanet 3» tendrá nuevos personajes, más posibilidades de creación y toda la diversión que representa a la saga desde sus orígenes. El juego creado para la next gen de Sony se perfila como un LittleBigPlanet que no decepcionará a nadie.

Éxito de ventas para Wii U
Mario Kart 8

El éxito de «Mario Kart 8» para Wii U sigue adelante, habiéndose convertido en uno de los títulos mejor vendidos en el catálogo de la consola de Nintendo.

Lanzado en mayo de este año, «Mario Kart 8» se ha instaurado con una fuerza de auténtico titán en el mercado, tanto en España como en el resto de Europa, Estados Unidos y Japón. Las cifras revelan que los jugadores de Wii U están entusiasmados con este juego de conducción, que en cuatro días logró vender 1,2 millones de unidades, cifra que ascendió a 2,82 millones en su primer mes de disponibilidad. En el mes de junio, «Mario Kart 8» continuó siendo uno de los videojuegos más vendidos en España según cifras de la AEVI, y desde su lanzamiento en mayo ha sido el más vendido de Wii U en nuestro país de forma ininterrumpida. «Mario Kart 8» es el campeón indiscutible de esta consola y su jugabilidad y diversión tienen todavía mucho que ofrecer a nuevos jugadores.

Breves |

Civilization: Beyond Earth
La estrategia más auténtica regresa al PC, el día 24 de octubre, con este título de atractiva temática de ciencia ficción. La reserva de este juego nos permite disfrutar de un pack de mapas adicional con 6 escenarios adicionales basados en exoplanetas existentes.



A por España
La idol virtual Hatsune Miku, una eminencia en el mercado nipón, llegará a España en noviembre de la mano de Sega y Koch Media. Su primer lanzamiento será «Project DIVA F 2nd» en PS3 y PS Vita, título musical de gran éxito en Japón y que tiene más de 60 canciones.

The Crew
Ubisoft quiere reinventar con «The Crew» el género de conducción. Su experiencia se presenta como la de un juego masivo multijugador que permitirá a los usuarios sentirse en un mundo absolutamente vivo en el cual competir con todo tipo de vehículos a gran velocidad.Lllegará en noviembre.



World of Warcraft
Una nueva era para el MMORPG de suscripción con más usuarios del mundo: el 13 de noviembre llega la expansión «Warlords of Draenor». Los seguidores de la Alianza y de la Horda podrán descubrir una nueva parte del universo de Blizzard y disfrutar del aumento de nivel y de las ciudadelas de jugador.





Super Smash Bros.

Nintendo | Lucha | Octubre | 12+
www.smashbros.com/es/

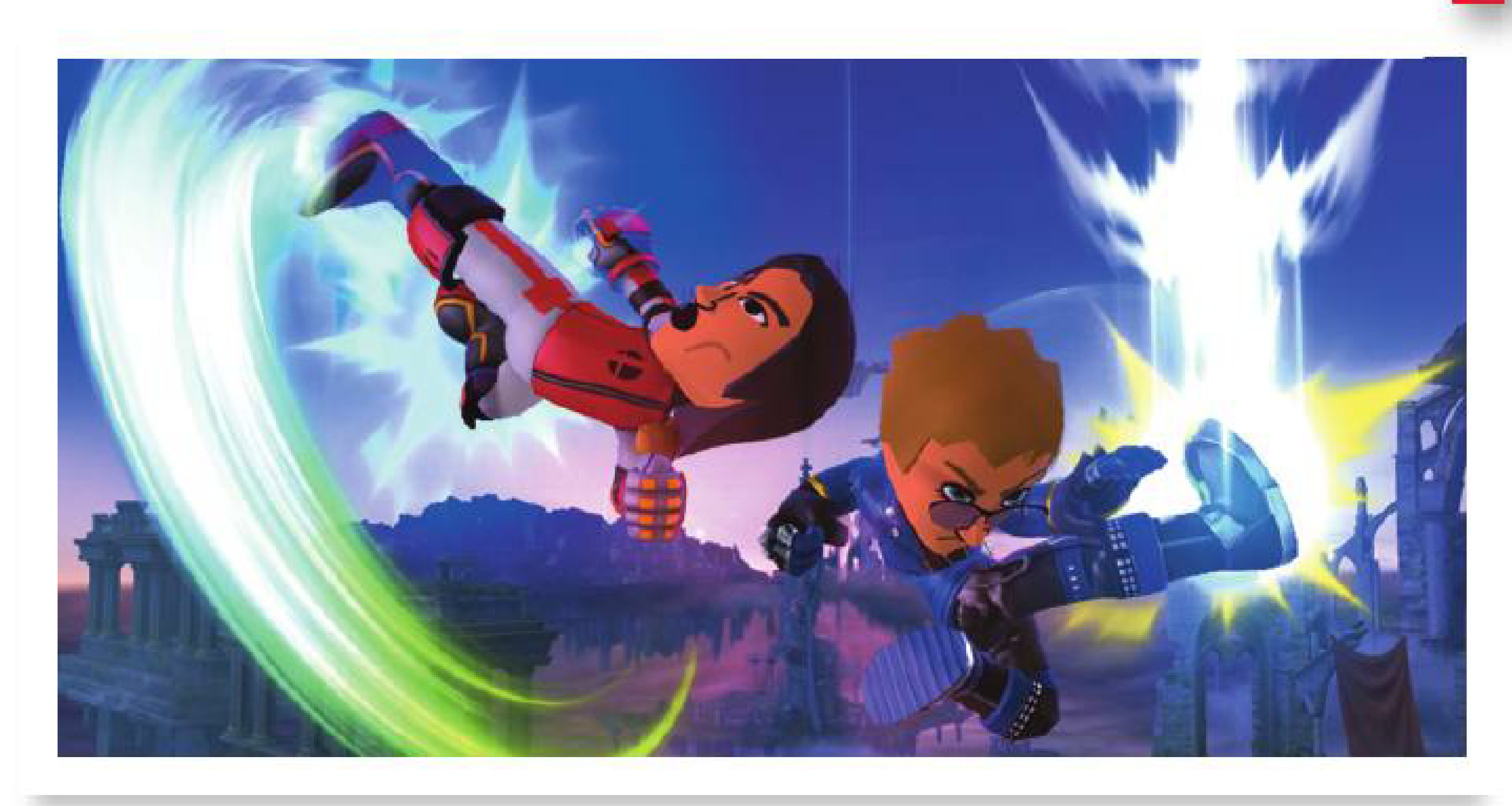
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Smash Run

El modo Smash Run es un buen campo de pruebas para las habilidades de los personajes. Los diferentes potenciadores añaden interesantes variaciones a los ataques: botas con las que golpeamos más fuerte, martillos, alas que aumentan el tiempo que podemos estar en el aire… También hay combates a cuatro donde las características de juego varían considerablemente: puedes hacer que el primero en golpear sea el que gane, o el primero en conseguir sacar del ring a sus adversarios un número determinado de veces.

Modo multijugador

Podemos jugar contra otros en local o a través de internet, y siempre que sea con amigos, las opciones de personalizar la partida son innumerables. Sin embargo, a la hora de luchar contra desconocidos los combates se dividen en dos clases. En la primera, más desenfadada, se omiten los escenarios más peligrosos y hay potenciadores repartidos por el escenario. La segunda es más competitiva, y no permite potenciar las habilidades de los personajes. Las clasificaciones muestran el historial de jugadores que hemos vencido o que nos han ganado, y teniendo en cuenta esos datos la máquina selecciona rivales de habilidad parecida para que los enfrentamientos no sean desiguales.



Uno de los títulos más aclamados de la última edición del E3 llega a su cuarta entrega para estrenarse por anticipado en la portátil 3DS.

A menos que seas un gurú total de los videojuegos, el nombre de Masahiro Sakurai posiblemente no te suene de nada. Este joven programador con apellido de personaje de «Street Fighter» es ni más ni menos que el creador de Kirby y el lumbreras al que se le ocurrió que Nintendo tenía un catálogo de personajes tan variado como para juntarlos en una melee competitiva de puñetazos, saltos y golpes especiales. El nombre que le pusieron en Japón a esta genialidad fue «Dairanto Smash Brothers», más conocido en el resto del mundo como «Super Smash Bros.». Ahora le toca el turno a la versión para Nintendo 3DS, que como todos los títulos en la franquicia ha sido dirigido por Sakurai y que retoma la jugabilidad clásica que le ha hecho triunfar añadiendo interesantes alicientes.
Siguiendo la tradición de los juegos anteriores de la serie, hasta cuatro jugadores tendrán que utilizar sus habilidades particulares para atizar a sus oponentes. El daño se mide por porcentajes, que al aumentar respecto al de los rivales hace que estos sean más fáciles de lanzar fuera del escenario. Las Smash Balls, esos objetos presentados por primera vez en «Super Smash Bros. Brawl», regresan con la característica de que aquel usuario que las obtenga puede realizar un ataque único y devastador con el personaje que está controlando. Otra de las ayudas que vuelve a incluirse es la de los trofeos ayudantes, que invocan temporalmente a protagonistas de otros videojuegos con el fin de zurrar a nuestros enemigos, darnos un poco de energía extra o ayudas similares.
Una de las novedades incluidas es la posibilidad de personalizar a los protagonistas predeterminados o a los propios Miis, variando su lista de ataques y dándoles accesorios diferentes. Una vez que aparezca la versión de Wii U, estos personajes podrán ser transferidos entre ambas consolas, pero cada versión mantendrá algunas características exclusivas. Una de ellas es el modo Smash Run (parecido al típico "supervivencia") donde, en un tiempo límite de cinco minutos, nos tocará reventar a todos los bichos que se nos pongan por delante. En este escenario abierto los enemigos atacan por oleadas, y parece inspirado por uno de los desafíos más entretenidos del «Kirby Air Ride», título que apareció hace diez años en Game Cube.
Visualmente, la evolución es más que evidente. Las animaciones son exquisitas tanto en el movi-

> Una tonelada de personajes míticos dispuestos a machacarse para tu diversión y con el mismo estilo de frenética lucha de siempre

Alrededor de cuatro docenas de personajes se dan cita en «Super Smash Bros.» para Nintendo 3DS, como si fuera una reunión de viejos alumnos. Desde los típicos Mario, Luigi, Zelda o Samus Aran, a invitados especiales como Sonic (su antiguo rival consolero) o la entrenadora estándar de Wii Fit. Entre los nuevos contendientes encontramos al boxeador Little Mac y por supuesto a los Miis que queramos meter y personalizar, incluso de cowboys galácticos.

Guía de juego

La clave de «Super Sams Bros.» es tan primaria como divertida: zurra bien sin mirar a quien. Y además con un banquillo de personajes impresionante. Los ataques normales se efectúan con el botón A. Si lo pulsamos acompañado de una dirección, el personaje efectuará un golpe fuerte en esa dirección. El botón R sirve para crear un escudo, que se irá debilitando con el



tiempo o según reciba impactos. Con el L, efectuarás un agarre que podrás dirigir para lanzar a los enemigos. Por último, con el botón B se ejecutan los ataques especiales, que son direccionales y permiten contrarrestar todo tipo de movimientos de tus rivales. Ten en cuenta que también hay esquivas, con lo que se añade un componente estratégico importante a la hora de afrontar los combates. En el online, hay un modo espectador "activo", que consiste en apostar quién ganará. En caso de acertar, tendrás acceso a una serie de premios especiales y oro para volver a apostar sobre los resultados de los combates que estés presenciando.



Taller de personajes

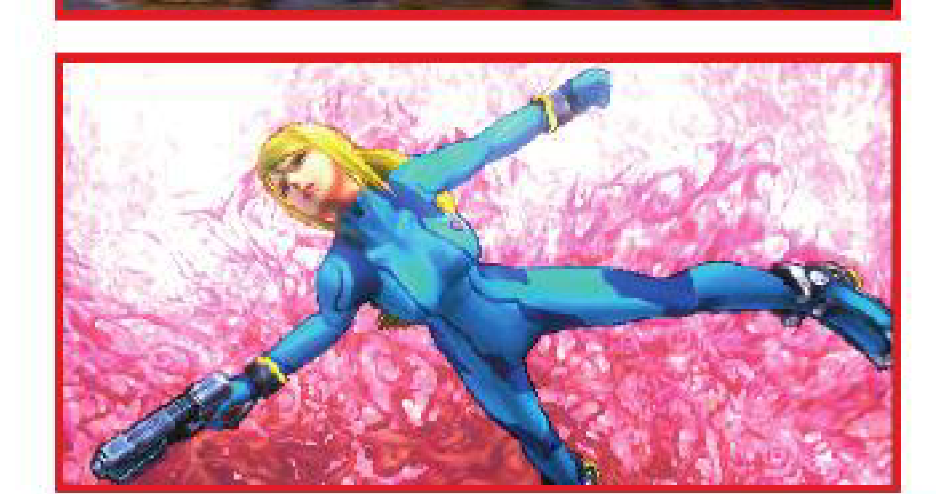
Hay varias partes personalizables para que los luchadores que utilicemos en solitario o contra amigos sean únicos. Unas son las piezas, que varían los ataques especiales de cada jugador. Se pueden llevar hasta tres accesorios simultáneos, en las categorías de ataque, defensa y rapidez. Con ellos, puedes hacer que tus rivales tengan dificultades para lanzarte por los aires, con la pega de que te moverás más lento; también puedes optar por potenciar su agilidad, pero el precio a pagar son unos ataques más débiles. Todo esto lo podrás probar con los clásicos personajes de Nintendo, pero también con el recién llegado Pac Man.





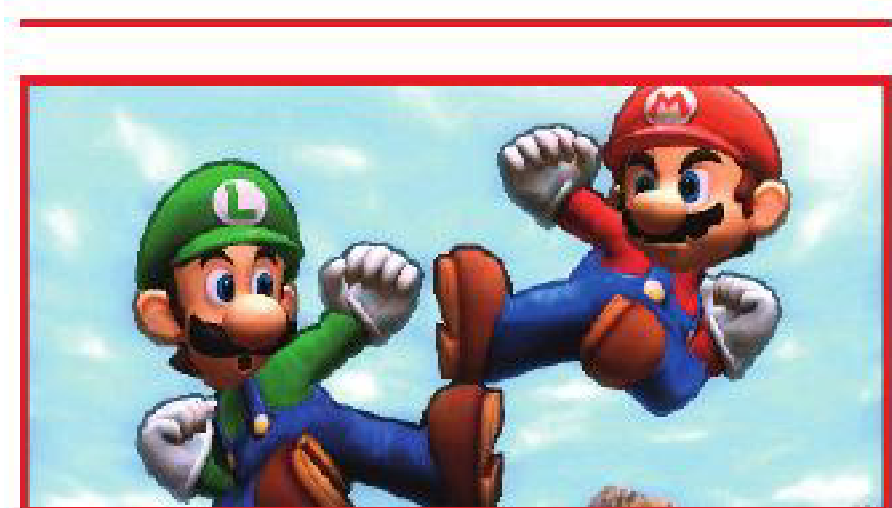
miento cotidiano como en los ataques, y se han multiplicado las situaciones en las que se ven envueltos los protagonistas al tener una gran lista de ataques variables. La iluminación dinámica no hace que el motor gráfico dude ni un solo frame a la hora de mover los detallados modelos poligonales. Además, ¿no creéis que la imagen de ver a Pikachu machacando a Mario tiene su aquel? Curiosamente, como opción se puede perfilar a los personajes para darles un toque más "dibujo animado", aunque el punto fuerte en la portátil es como de costumbre la profundidad que permite la pantalla tridimensional.

La música vuelve a tener un papel importante, con temas seleccionados de los mejores juegos de la marca y adaptados para el estilo de Super Smash Bros. Espera melodías simpáticas y pegadizas como Donkey Kong o Kirby, o composiciones mucho más épicas como las que pudimos oír en los mejores capítulos de «Zelda» o «Metroid». En cuanto a los efectos de sonido, el despliegue es igual de impactante, y los contundentes golpetazos o explosiones impresionan sobre todo si juegas con auriculares. El inmenso juego de Nintendo se vuelve todavía más grande. Entre las opciones de personalización, el modo online y algunas adiciones exclusivas para esta versión, «Super Smash Bros.» para 3DS es una de las apuestas más solidas del catálogo de la consola. Y no sólo en los lanzamientos que se esperan este año, sino en toda la historia de esta exitosa plataforma. ¿A quién le apetece ponerse a soltar mamporros?



Ataques normales y potentes ataques Smash, ataques especiales, agarres, esquivar y defenderse... La lucha puede ser apoteósica

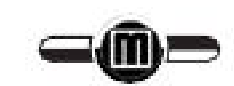






No todo es soltar mamporros en «Super Smash Bros.». Al cumplir determinados objetivos con cada personaje, podremos coleccionar mini trofeos y contemplarlos después para chulear delante de nuestros amigos. No obstante, antes debes ganártelos y para ello cuentas con todo tipo de objetos, como el Steel Diver que lanza pequeños torpedos, la misteriosa bola Smash o un Panal para lanzárselo al rival. Si los utilizas bien tendrás gran ventaja en el campo de batalla.



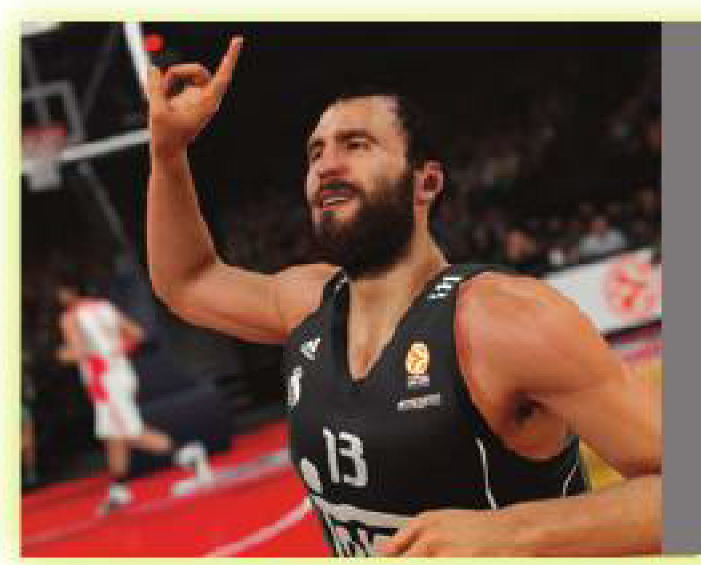


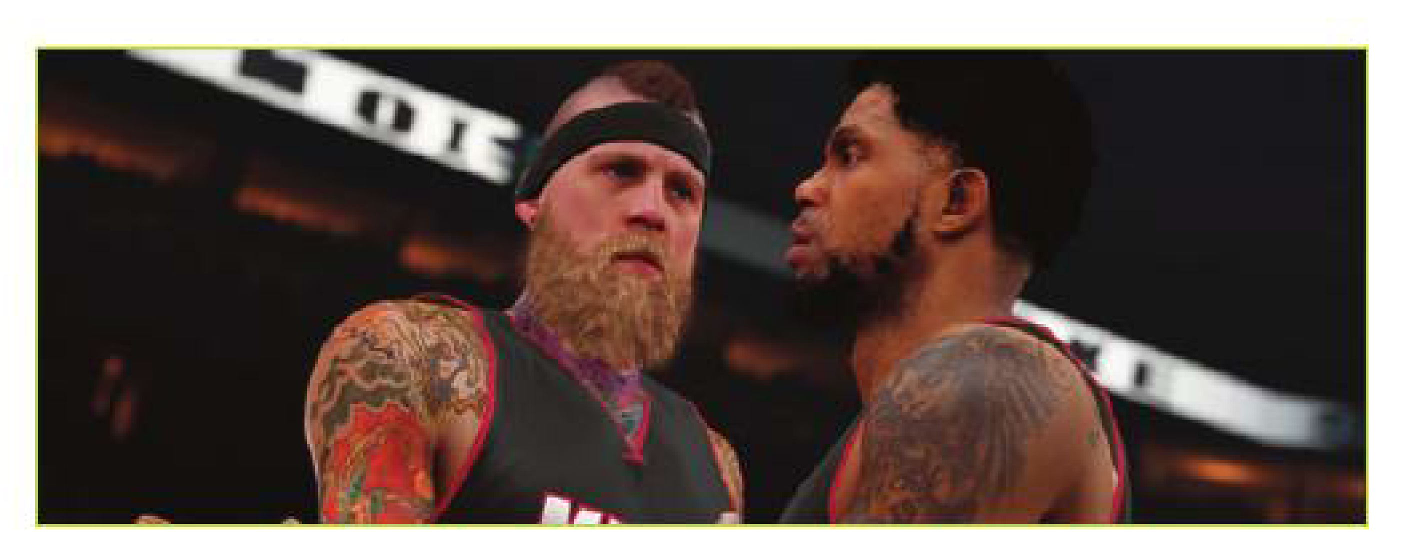
NBA 2K15

Mientras LeBron vuelve a casita, 2K no se despeina y confía en “Durántula” para apadrinar su nueva entrega, que continúa firme hacia la excelencia baloncestística.

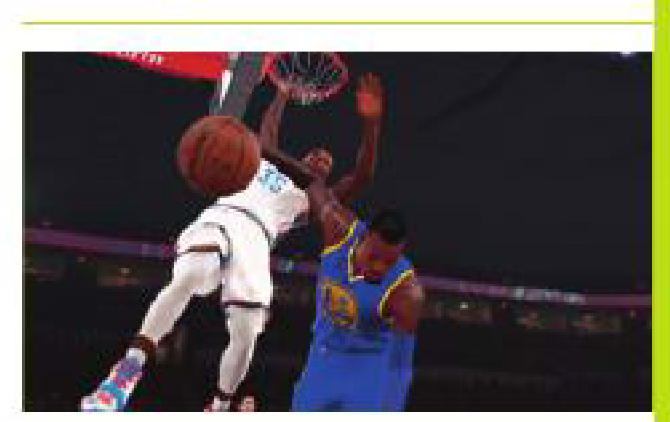
Tras protagonizar la portada de la edición de hace un par de años, junto a sus colegas Rose y Griffin, Kevin Durant se planta en solitario como la gran estrella y reclamo de este nuevo episodio del buque insignia de 2K (y del género deportivo en general), que sigue subiendo escalones hacia el Olimpo baloncestístico. Quizá la clave sea el cambio de banda sonora emocional, que ha pasado de la agresividad de Jay Z al soul aterciopelado y selfie de Pharrell Williams, encargado ahora de la gramola y del ambiente smooth en general, con mayor fluidez en la jugabilidad, aunque las líneas defensivas siguen igual de férreas (ojo al buen trabajo en el afinamiento de los taponnes, para que no haya un par de Ibakas en cada equipo, como antes).
Aunque, sin duda, el mayor avance vendrá del lado del andamiaje gráfico, puesto que esta edición se aprovechará plenamente de las ventajas tecnológicas de las nuevas consolas, merced al Visual Concepts, que puede suponer un punto y aparte en la calidad de las animaciones y la fidelidad facial y corporal con los jugadores y entrenadores (menos el peinado pop de Popovich), así como el ambiente en las gradas o todos los accesorios del mayor espectáculo del mundo. Todo un regalo para los ojos.
Aparte, también tendremos modos de juego para aburrir (recordemos Mi Carrera, Asociación, entrenamiento, temporada...), más movimientos en la coctelera Pro Stick y Smart Play, mates estratosféricos, zapas voladoras, IA de lince y muchos ases en la manga que 2K se guarda hasta el último momento, concretamente el 10 de octubre. A armarse de paciencia y showtime.

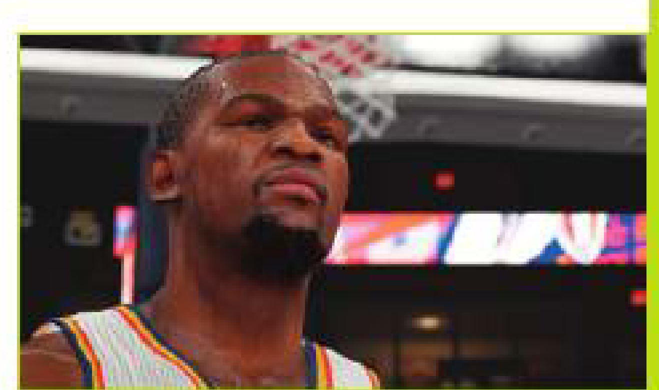
El excelso look en las next gen y el toque Pharrell Williams en la B.S., baluartes de una edición memorable


Hasta el último pelo de la barba afro del Chacho Rodríguez parece tener vida propia con el poderío gráfico de «NBA 2K15». Expresiones faciales, movimientos característicos de cada jugador y todo tipo de complementos y tatuajes (actualizados incluso) lucen con asombroso realismo en una entrega que, desde luego, no discrimina al basket FIBA del NBA. Aquí todos los jugones sonríen y gastan genio y figura por igual.



2K Games | Deporte
10 de Octubre | 3+
www.facebook.com/NBA2K







La cartera, al bolsillo

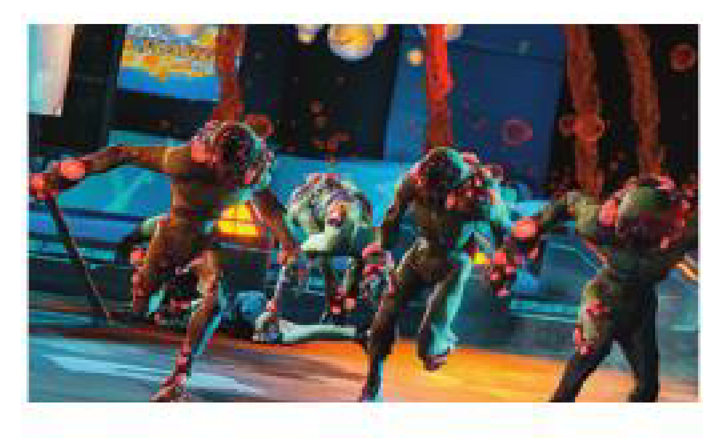
Una de las grandes atracciones de la pasada edición, no solo para el fan del viejo continente, fue la inclusión de un buen puñado de equipos de la Euroliga. Tan buena acogida tuvo la cosa que para esta temporada se amplía el cupo con once fichajes más, por lo que el número asciende a 25. Así, a los consabidos Madrid, Barça, CSKA, Maccabi, Panathinaikos y compañía se suman escuadras correosas como el Galatasaray, el Bayern de Munich, el Partizan, el Strasbourg, el Nanterre o el Lietuvos Rytas de Vilnius, que convertirán a la segunda mejor competición del planeta en una fiesta.



Sunset Overdrive

Insomniac Games trae a Xbox One acción y aventuras al abrigo de un escenario post-apocalíptico nunca visto.

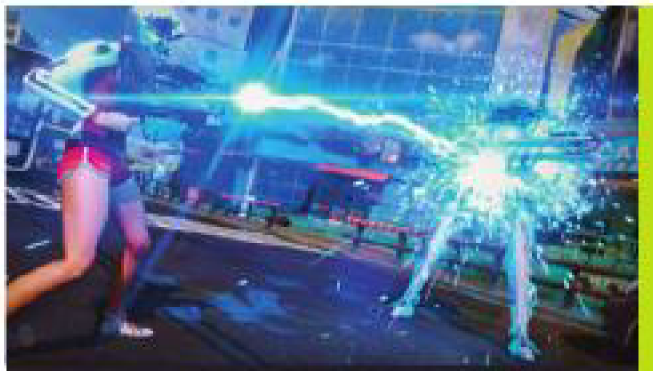
Los creadores de la exitosa franquicia Ratchet & Clank han tardado veinte años en confeccionar un proyecto am-



bicioso de lo más bizarro, un shooter en tercera persona novedoso, con peculiar magnetismo visual y un ritmo frenético. Ambientada en Sunset City y datada en el año 2027, la historia se abre con la creación de una bebida energética que desata una plaga mutante con diferentes criaturas licenciadas en repulsión y malevolencia, muy afines a la causa post-apocalíptica. Fizzco, la empresa responsable del desastre, será el objetivo de nuestro héroe, el prototípico salvador de película: un tipo corriente.

Como plato fuerte, un escenario a nuestra entera disposición por el que podremos trepar, 'grindar' y correr a velocidad endiablada, además de contar con un arsenal de armas de tinte estrambótico dignas del sello Insomniac Games, no sin olvidar las habilidades especiales capaces de provocar explosiones nucleares o invocar tornados. De traca.

El juego contará con multitud de enemigos, pero nuestro personaje no caminará solo. Varios grupos resistentes, como el Escuadrón Bushido o los Fargarths, han sobrevido en territorio hostil y nos echarán una mano importante.



El mundo abierto de «Sunset Overdrive», nos permite cierta libertad para movernos por él y en función de nuestras cualidades a la hora de enfrentarnos con 'bichos' de tamaño mayúsculo.

Microsoft | Acción | Octubre | 18+ | insomniacgames.com

| PS4 | Preview Fdo. Penea



#DRIVECLUB

Está a punto de llegar y ya olemos a ruedas quemadas a velocidad del sonido.

Se anunció como buque insignia de la PS4 en su lanzamiento, pero ha sufrido ya dos retrasos. Sin embargo por fin podremos catar en breve la velocidad y la fuerza de este titulo de conducción dispuesto a dejar huella en los usuarios de



la next gen de Sony. Y por lo visto ya las expectativas parece que se cumplirán El juego está estructurado en torno al sistema de campaña individual. Tendremos que realizar una serie de recorridos y a medida que vayamos cumpliendo con ellos subiremos de nivel y las cosas comenzarán a complicarse. Pero además el juego nos da la opción de crear nosotros nuestros propios retos. Así podremos organizar carreras invitando a amigos o retando a enemigos, establecer un recorrido, un límite de tiempo e incluso determinar si queremos que llueva o que haya un sol cegador. Y es que ésta es una de sus grandes novedades, un sistema meteorológico que cambia a medida que pasan los minutos, 0 aburrimiento. Unido ésto a la excepcionalidad de sus gráficos, nos encontramos con un título de lo más atractivo que sin duda será para disfrutar bien agarrado al volante y con el cinturón de seguridad.

Técnicamente es una joya destacando sobre todo cuando tenemos que meter la última marcha en conducción nocturna. Todo lo que gráficamente nos rodea en los recorridos será de sombrerazo.



De la mano de Evolution Studios («MotorStorm»), «#DRIVECLUB» es una mezcla de arcade con simulador de conducción, donde podremos compartir nuestra experiencia de juego en una red social.

Sony| Plataformas | Octubre | 3+ | *es.playstation.com*

Assassin's Creed Unity

Después de un año paseando libremente por paradisíacas islas y tupidas selvas, Assassin's Creed vuelve a casa con su proyecto más ambicioso.

Por qué regresar a la patria cuando vives en un exilio dorado? Porque tu país necesita a sus mejores hombres en un momento de crisis, y tú eres uno de ellos. Ubisoft, la mayor compañía de videojuegos europea, tiene su cuartel general en París, y quizá por querencia territorial ha decidido que el episodio más grande de su saga estrella se desarrolle en la época más convulsa que ha vivido nuestro vecino galo: la Revolución Francesa.

La saga quiere dar el salto definitivo a la nueva generación, en vez de crear una versión ligeramente mejorada de los juegos para PS3 y Xbox 360 como pasó en 2013. «Unity» sólo aparecerá para Xbox One, PS4 y PC, permitiendo mucha más libertad tecnológica.

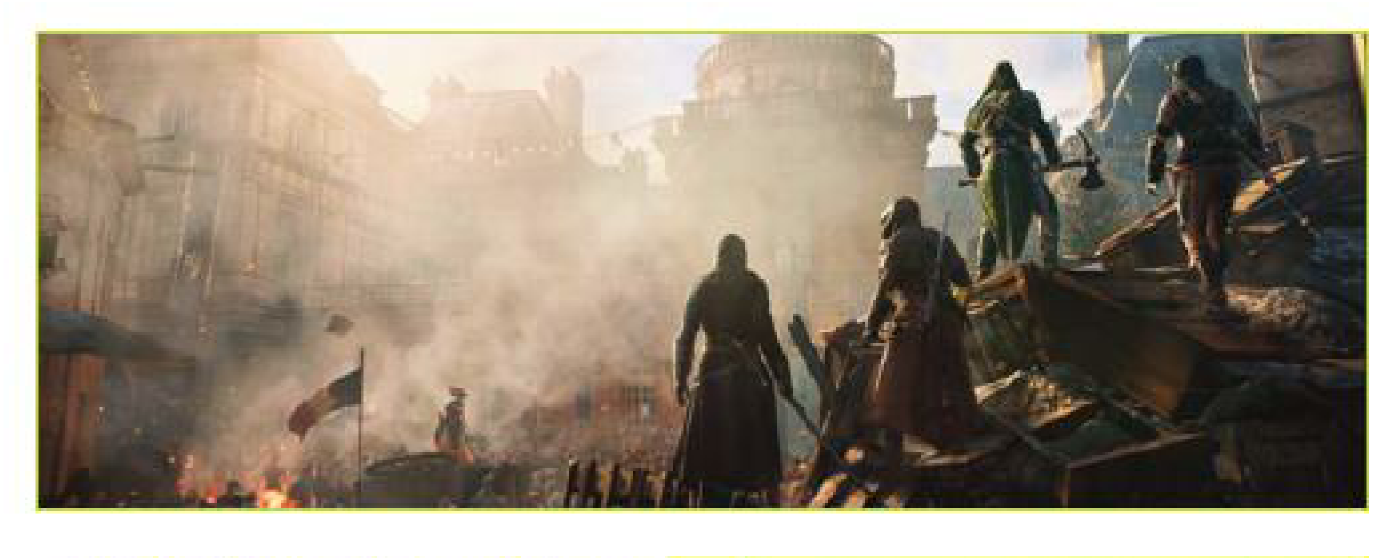
> «Unity» se vinculará con «Rogue», entrega solo en 360 y PS3 donde controlaremos a un desertor de los Assassin

El protagonista es Arno Dorian, nacido en Versalles y cuyo padre es un Assassin. Después de la muerte de éste, Arno es adoptado por una nueva familia que, casualidades de la vida, tiene una posición privilegiada dentro de la orden de los Templarios, los grandes enemigos de su linaje biológico. Todo esto sucede a finales del siglo XVIII, cuando la revolución alcanzó sus niveles más dramáticos, por lo que el viaje de Arno no será precisamente sencillo.

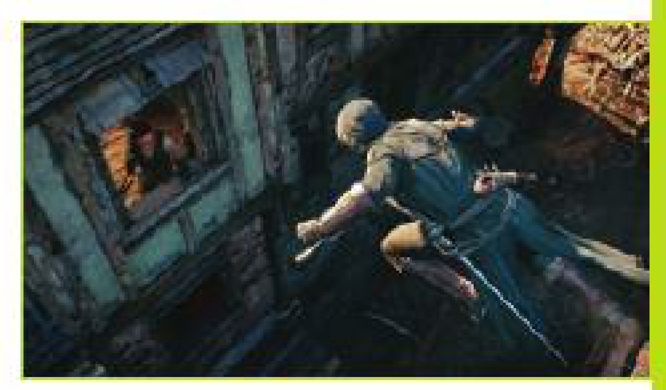
Ubisoft ha prometido que la extensión de territorio disponible será superior a lo visto en cualquier otro capítulo anterior, y que París, como epicentro de la historia, estará reflejado con un lujo de detalles asombroso. También habrá interesantes novedades en la jugabilidad, como la eliminación del botón de contraataque, haciendo las luchas más encarnizadas y difíciles A juzgar por los avances y por las demos vistas en las ferias E3 y Gamescom, «Unity» va a convertirse en el Rey Sol de su género estas navidades.

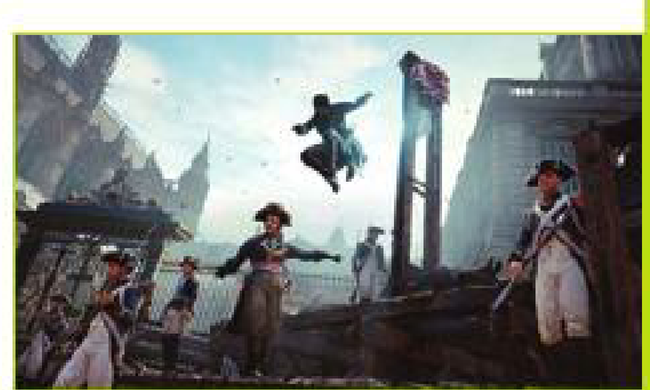


La mayor novedad de «Unity» es su forma de juego. Como de costumbre, tendremos libertad de ir donde queramos para avanzar la historia en solitario, pero por primera vez existe la opción de enfrentarse a misiones que requieren la participación de cuatro usuarios simultáneos. Por supuesto, las posibilidades se multiplican y el sigilo cobra una nueva dimensión, ya que la coordinación entre personajes es obligatoria.



Ubisoft | Acción, aventura
13 de Noviembre | 18+
assassinscreed.ubi.com









Oh la lá, ¡qué belleza!

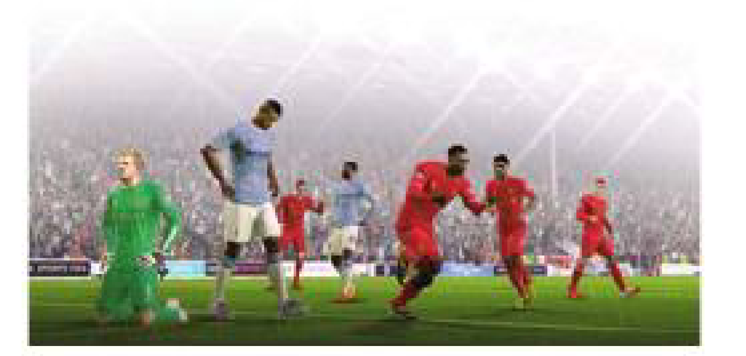
La potencia de las nuevas máquinas de entretenimiento ha permitido representar al milímetro la decadencia y el lujo desenfrenado de la convulsa revolución francesa. Más allá de los brillos del mármol, las maderas nobles o los tapices, el magnífico apartado visual brilla especialmente en los momentos donde más personajes se reúnen. El motor gráfico mueve con soltura a cientos de personajes luchando o huyendo despavoridos, en un despliegue que marca claramente la diferencia entre generaciones de consolas.



FIFA 15

Comienza una nueva temporada para el rey del fútbol virtual.

El nuevo título totalmente adaptado a la nueva generación de consolas, pretende sacar de éstas el máximo partido y lo hace con una nueva inteligencia artificial, licencias sorprendentes, y alguna que otra mejora que hacen que lo que



parece imposible, superarse, sea posible. ¿Qué tiene «FIFA 15» para que le prodiguemos estas palabras? De todo. Para empezar: emoción. La emoción del deporte rey, las emociones de los fans en los estadios y de los jugadores, que además varían en función de su estado físico, de ánimo y los resultados obtenidos, algo que ayuda a hacer esta experiencia aún más real. La IA también ha sido mejorada. Si tu equipo va perdiendo 1-0 en el minuto 70, quizás el rival se meta atrás y no haya manera de sacarlo de las líneas de la defensa. Los movimientos de los jugadores también han sido mejorados, son cada vez más realistas y cada jugador se mueve de una forma más natural y mucho más personal. Se podrá distinguir a Cristiano o a Messi sólo por la forma de correr. En definitiva física más realista, nuevas animaciones y mayores opciones de juego para prolongar el reinado de la franquicia.

Una interesante novedad está en las reacciones de los jugadores. Cuando metamos un gol se agolparán en una piña y cuando fallemos uno clarísimo, nuestros compañeros dudarán en confiar el balón al jugador que erró.

Como todos los años, la franquica de EA ofrecerá a sus usuarios las licencias de las Ligas más importantes del mundo, cientos de equipos y mejoras en la IA y en los movimientos de los jugadores.

EA | Deporte | Septiembre | 3+ | *www.easports.com/es/fifa*



Skylanders
Trap Team

El malvado Kaos la vuelve a hacer, liberando a algunos de los villanos más peligrosos de Skylands...

A los jugadores les toca volver a sacar de la estantería sus decenas de figuras de Skylanders para combinarlas con el



uso del Traptanium, la novedad de este juego, para detener a los malvados. El gancho de esta nueva entrega de Skylanders se encuentra en que ahora los villanos a los que capturen los jugadores podrán ser controlados a lo largo del juego. De esta manera aumentaremos nuestro equipo de personajes para que la diversión siga siendo notable.

Para poder atrapar a los villanos, no solo necesitamos las trampas mágicas, que se ofrecen en formato físico, sino que también tenemos que recurrir a los Maestros de las Trampas, nuevos skylanders que hacen su debut en el juego. Son aquellos que pueden usar las Trampas mágicas, que se insertan dentro del Portal de Traptanium. Los niños se van a divertir mucho coleccionando no solo personajes, sino también todo tipo de trampas en las que encerrarán a los villanos de esta nueva entrega creada por Toys for Bob. ¡ La aventura continúa!

Los Skylanders Minis demuestran que el tamaño no siempre es lo que cuenta. Estos personajes, 16 distintos, son versiones reducidas de héroes que ya conoces en Skylands. Los podrás coleccionar y usar con sus propias habilidades.



Aunque «Skylanders Trap Team» sea un juego nuevo, podrás seguir usando a los personajes que tengas en tu colección de las entregas anteriores. La acción y la diversión se multiplicará aún más.

Activision | Aventura | Octubre | 7+ | *skylanders.com/es*

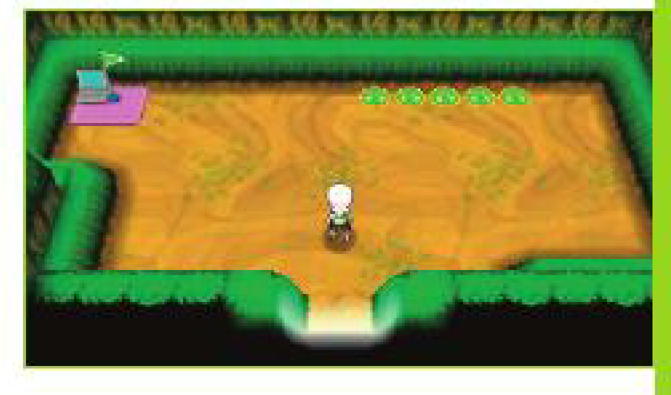
Pokémon Rubí Omega & Zafiro Alfa

Nintendo prepara una doble ración de Pokémon con la amplificación del mítico título lanzado, también por partida doble, para Game Boy Advance, ahora con el aliciente de traer jugosas novedades a la altura de 3DS.

Prepárate para decirle adiós a tus amigos durante una buena temporada, para recluirte debajo de la manta y decirle a tus padres que te dejen un rato tranquilo, porque pronto tendrás una nueva misión que afrontar. En noviembre llega «Pokémon Rubí Omega/Zafiro Alfa», que supone el primer remake en tres dimensiones de la saga de Pikachu y compañía. Te va a interesar por muy buenas razones, no solo porque tenga tantos pokémon distintos que si los llegáramos a contar tardaríamos más de lo que necesita vuestra hermana para maquillarse antes de salir de fiesta, sino porque está cargado de novedades.

The Pokémon Company sabe cuidarnos bien, nos mima, nos da cariñitos, nos proporciona diversión de la buena la mejor... y en este remake se incorporan muchas mejoras. Lo que queda de la versión original de Game Boy Advance, «Pokémon Rubí/Zafiro» es limitado. Si comparamos los gráficos no hay ningún parecido, ¡y menos mal, porque han pasado más de 10 años! En este tiempo hemos visto cómo los juegos de Pokémon iban mejorando tanto que echar un vistazo al pasado es todo un ejercicio para amantes del retrogaming. Los cambios van a ser tales que incluso se nos ha prometido que la historia y el mundo en general de esta versión superarán a lo visto en la edición original. Preparaos para salvar el mundo, de nuevo, a base de hacer que vuestros pokémon, a los que queréis como si fueran vuestros propios hermanitos, luchen en intensas batallas. Habrá megaevoluciones, algunos

Nintendo | RPG
28 de Noviembre | 12+
www.nintendo.es





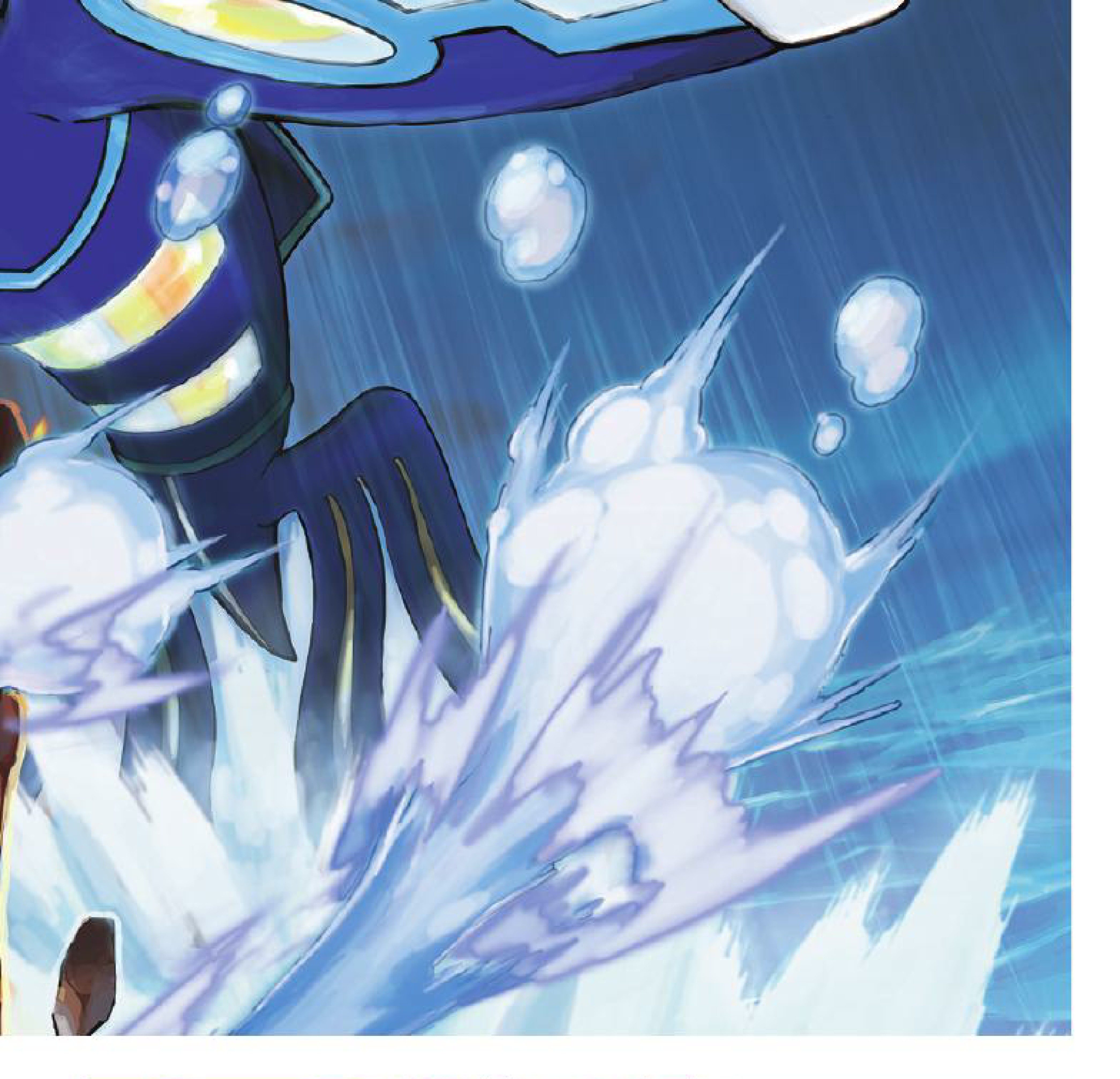


Regresión primigenia

En esta nueva entrega de Pokémon para la consola Nintendo 3DS no solo po-



dremos disfrutar con las megaevoluciones, sino que además existirá la regresión primigenia. Por ahora solo se conocen dos pokémon que pueden pasar por ella: Groudon y Kyogre, y consiste en que estos personajes recuperen sus formas originales para hacer uso de un mayor poder. El símbolo de la letra omega representa la regresión de Groudon, mientras que la letra alfa es la que identifica la regresión de Kyogre, lo que implica que puedan ser los únicos pokémon que disfruten de este poder. Lo comprobaremos.



Más megaevoluciones

Los fans que querían tener a su disposición más megaevoluciones se quedarán satisfechos, porque con Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa se incluyen nuevas. Sableye es uno de los pokémon que megaevolucionarán, además de Metagross, Diancie y Andino. Los que forman parte del equipo de inicio también evolucionarán: Blaziken (fuego/ lucha), Swampert (agua/tierra) y Sceptile (planta). Para evolucionar utilizaremos un objeto especial que hará que los pokémon alcancen su máximo potencial. Y son solo algunas de las megaevoluciones anunciadas, ¡esperamos muchas más!



Los gráficos de este remake siguen el camino de lo visto en «Pokémon X/Y» para aprovechar el potencial de la consola Nintendo 3DS. Además del modelado de personajes, digno de una producción de 2014, destacan los pokémon, muy detallados, y el entorno, lleno de paisajes verdes y fauna y flora propia de la región de Hoenn. Es justo lo que podían desear los fans de Pokémon para la vuelta de «Rubí» y «Zafiro».

pokémon en sus estados primigenios sorpresas para que la diversión no se detenga ni tras muchas horas de partida.
El sistema de juego seguirá partiendo de la filosofía que conoces: aventura rolera de calidad con enfrentamientos y captura de pokémon mientras progresamos en la historia, nos convertimos en los mejores entrenadores y detenemos a los villanos. La región de Hoenn se abrirá a nuestros pies cuando el Profesor Abedul nos haga entrega de la Pokédex, esa herramienta que no puede faltar en el bolsillo de un buen entrenador, y nuestro primer pokémon. Tanto a este pokémon como a los que consigamos posteriormente les tendremos que dar todo nuestro cariño en el Poké Recreo, un invento que debutó en Pokémon X/Y y que gustó al público por la interacción que ofrece con los pokémon. En este lugar es posible darles mimos, jugar con ellos y mejorar nuestro vínculo de una forma muy especial. ¿Por qué te interesa mejorar la relación con tus pokémon? ¡Porque cuanto mejor te lleves con ellos más eficientes serán en la batalla! Esto significa que harán más críticos y que tendrán una mayor capacidad para esquivar los ataques de sus rivales. Pero esta solo es una muestra de todo el contenido que tendrá este nuevo Pokémon con el que es imposible no emocionarse.

«Pokémon Rubí Omega» y «Pokémon Zafiro Alfa» llegan en el mes de noviembre para hacernos soñar en la frondosa región de Hoenn



Tu propia base secreta

Nintendo va a invitar a todos los jugadores de «Pokémon Rubí Omega» y «Pokémon Zafiro Alfa», a que se construyan y personalicen su propia Base Secreta. Piensa en este lugar como un Gimnasio Pokémon personalizado. El diseño corre a cuenta del jugador y las posibilidades no son reducidas precisamente.



Todo el aspecto y la forma de la Base Secreta es personalizable con laberintos y trampas para complicar la experiencia al visitante y no venga como Pedro por su casa. Y ojo, los entrenadores Pokémon que se atrevan a cruzar las defensas tendrán que enfrentarse a combates con reglas personalizadas.
Compartir estas Base Secretas se realizará a través de la conexión StreetPass de la consola Nintendo 3DS o con códigos QR. ¿Por qué infiltrarse en las Bases Secretas de otros jugadores? Habrá muchos beneficios de hacerlo y no nos acusarán de allanamiento de morada. Por ejemplo, haremos Amigos Secretos, con los que tendremos la oportunidad de conseguir multitud de extras. Preparaos para conseguir objetos chulos con los que decorar vuestra Base Secreta o descubrir técnicas de combate que hasta ahora no sabíais usar. ¡Todo en el próximo Pokémon!



La Tierra-Media Sombras de Mordor

Warner | Acción, RPG | Octubre | 18+
www.shadowofmordor.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

El sistema némesis

Una de las características más destacadas es el sistema némesis, en el que los desarrolladores han volcado un gran esfuerzo. Bajo este sistema tendremos un concepto dinámico que modifica la forma en la que Talion interactúa con los personajes que le rodean y con los que se encuentre. El juego varía mucho dependiendo de las decisiones que tomemos. Un enemigo nos puede odiar a muerte y terminar buscando venganza hacia nosotros si le fastidiamos en el pasado y no acabamos con él. Los enemigos recordarán a Talion y le odiarán en mayor o menor medida, llegándose a crear auténticos némesis.

Lucha a muerte

La exploración en «Sombras de Mordor» tiene mucho de «Assassin's Creed», pero los enfrentamientos claramente se influyen de los juegos de Batman englobados dentro de la saga «Arkham». Lo notamos desde el primer encuentro cuerpo a cuerpo. Talion es un hombre de pelo en pecho que sabe cómo devolver un golpe, esquivar los movimientos que intenten acabar con él y hacer combos como nadie. No es el Caballero Oscuro, pero tiene recursos con los que ni siquiera el superhéroe ha llegado a contar. Puede utilizar runas y sus mandobles de espada atizan a los enemigos con tanta violencia que notamos cómo rasgamos su carne hasta atravesarles.



Warner Bros. Interactive nos cuenta una historia ocurrida entre El Hobbit y El Señor de los Anillos con un juego de acción absolutamente inspirado.

Qué te sale si en la misma batidora metes unos juegos de Assassin's Creed y algunos de Batman mezclados con los libros que escribió J.R.R. Tolkien en el pasado? El resultado es «La Tierra-Media: Sombras de Mordor», un juego de acción que sorprende por lo muy cuidado de su realización y porque sabe ofrecer a los usuarios una excusa perfecta a la hora de volver al feudo del Señor Oscuro Sauron. Eso sí, no se trata del típico juego que esperaríamos de la franquicia de Tolkien, pero sí es el que desearíamos disfrutar cuando pensamos en cómo se podrían aprovechar sus características.

> Busca venganza contra Sauron en la piel de un guerrero, mientras la Tierra Media se prepara para una batalla que nadie olvidará

El juego tiene un alto nivel de oscuridad y un contenido adulto constante. Estamos ante una propuesta de PEGI 18+, así que es fácil imaginar que esta vez el universo de Tolkien no se introduce en un título dirigido al público joven, como ocurrió con «El Señor de los Anillos: Las aventuras de Aragorn». El equipo de desarrollo de Monolith Productions recibió el encargo de hacer un juego salvaje, un título duro que no dejara títere con cabeza y que de verdad diera la sensación de trasladarnos a un mundo en peligro como el que será protagonista de la batalla por el anillo único. Esto se traduce en un hilo argumental con tragedia y venganza, dos ingredientes que unidos son la justificación precisa para cualquier tipo de historia.

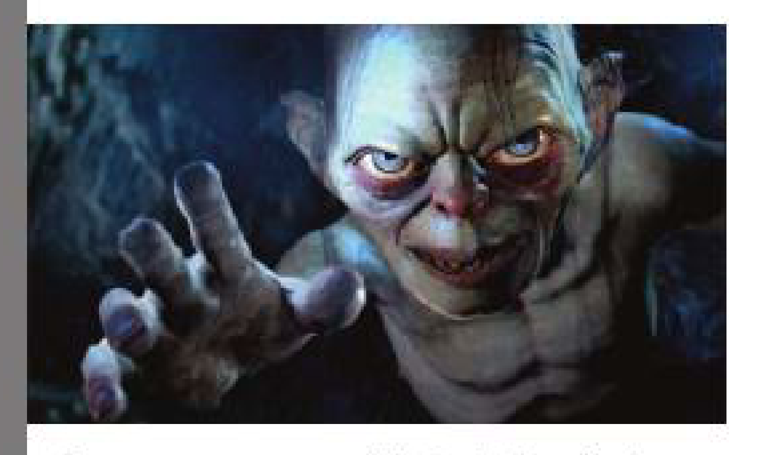
Talion, un ranger de Gondor que trabaja como guardia en la Puerta Negra de Mordor, se encuentra con que su familia es asesinada de una forma brutal por los ejércitos de Sauron. Él mismo también muere, pero es resucitado para que pueda llevar a cabo su venganza. Talion vuelve a la vida con habilidades mejoradas y con recursos que le permitirán acabar con cualquier enemigo que aparezca en su camino, aunque en este sentido son los jugadores los que se tienen que mojar y controlarle de forma debida para que nadie le derrote. Si os estabais preguntando cuánto de la historia de Talion tiene relación con la de los personajes que ya conocemos, no le deis muchas vueltas, porque el vínculo está claro. El propio Gollum aparecerá a lo largo del juego y notaremos con facilidad que tiene mucho sentido que este título se lance el año en el que El Hobbit: La batalla de los cinco ejércitos, último capítulo de la saga, llega a los cines. Los fans van a poder tener doble ración de Tierra Media y eso es algo que siempre se agradece a la hora de volver a sentir un gran interés por un mundo como este en el que de una u otra manera ya hemos vivido batallas épicas.



Los fans del universo de Tolkien llevaban tiempo esperando un juego tan completo como éste, que hiciera justicia al gran ecosistema que forma la obra original. La historia es buena, el sistema de combate eficiente y tiene particularidades sorprendentes, como la creación de némesis que nos irán persiguiendo a lo largo de la aventura. Además, sabe adoptar lo mejor de exitosas series como las de Assassin's Creed y Batman, mientras se nos ofrece un entorno gráfico oscuro y lúgubre.

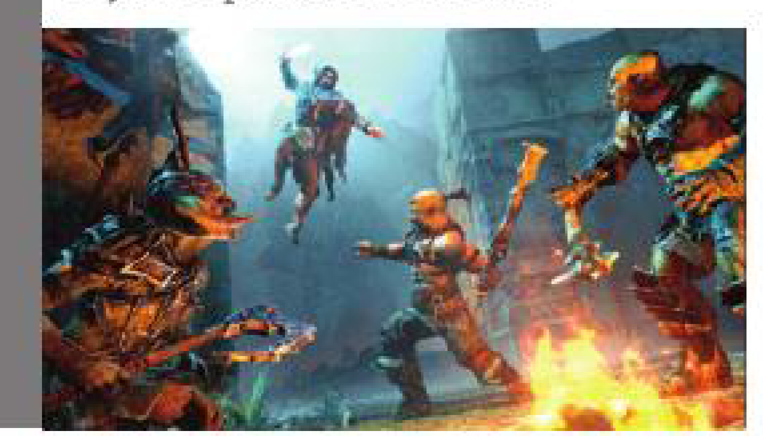
Guía de juego

Dependiendo de tus intereses podrás invertir en mejorar tus habilidades de una u otra manera a lo largo de la partida. Podrás potenciar el lado más ranger de tu personaje u optar por desarrrollar el de fantasma. Cada uno tiene sus propias aplicaciones y puntos de interés. El de ranger ofrece la oportunidad de que seamos sigilosos y que nadie nos descubra, mientras que con el fantasma desarrollaremos habilida-



des que nos permitirán infundir terror y pensamientos modificados entre nuestros enemigos. El árbol de habilidades es muy flexible, para que definas tu experiencia de juego con comodidad y formes tu propia historia alrededor de la trayectoria de Talion.

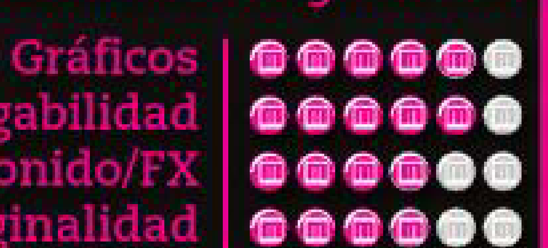
En los combates, ya tengas unas u otras habilidades, trata de aprovechar los puntos débiles de tus enemigos y derrótalos golpeando donde más duele. Mucho cuidado con los némesis, que volverán enfurecidos, y presta atención a todas las ocasiones que tengas para golpear duro. Tira a tus enemigos al suelo y acaba con ellos, clava tu espada en su cuerpo o contraataca mientras ellos se confían. Nunca dejes de pulsar los botones.



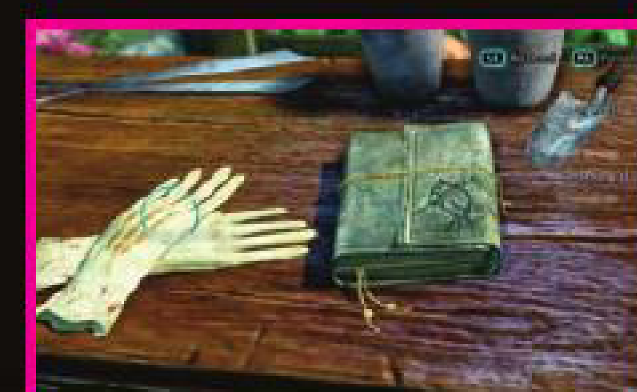
Sherlock Holmes Crímenes y castigos

BadLand Games| Aventura, misterio | Septiembre | 16+
sherlockholmes-thegame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Lavado de cara

Otra novedad interesante concierne al propio aspecto del héroe, ya que Holmes luce un aspecto totalmente nuevo y que deja de lado su look clásico (estilo Peter Cushing de las películas), presentando a un personaje más moderno dentro de su clasicismo, a veces como un Max Payne decimonónico. La intención es explorar tanto su lado más brillante como sus zonas oscuras (que el investigardor creado por Conan Doyle las tiene). Por cierto, Watson luce un bigote que ni Tom Selleck en "Magnum"...



¿Culpable o inocente?

Uno de los factores más originales y determinantes del juego es el factor moral, presente a través de la capacidad que se nos presenta de encerrar o dejar impune al culpable. Así, en nuestra conciencia está entregarlo a la policía o dejarlo libre, como sucede en el caso de una damisela aparentemente inofensiva y que, en defensa propia, y empuñando arma de fuego, acaba con la vida de un malechor. ¿Qué hacer, castigarla fríamente o considerar los atenuantes? Como dice el propio Holmes, "no siempre es tan simple, Watson". Elemental, ¿verdad?



Nueva entrega de la generosa saga «Las aventuras de Sherlock Holmes» con un buen puñado de casos al alcance de los cerebros más finos.

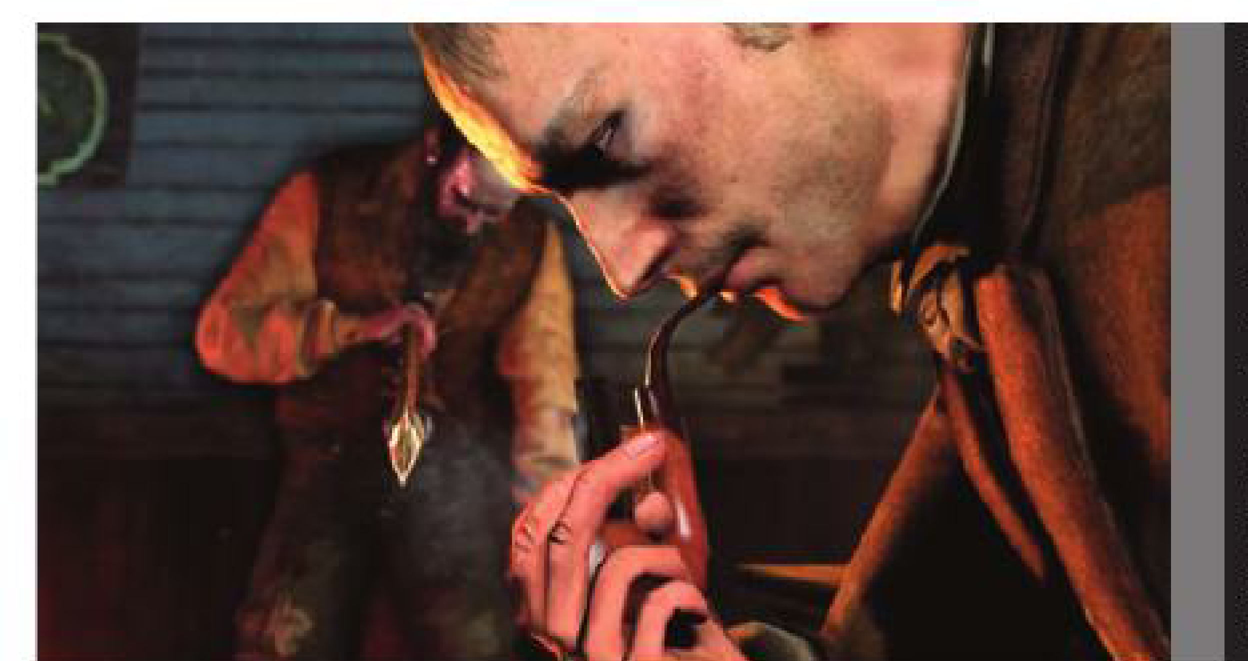
Desde que saliera de la chistera mágica de Sir Arthur Conan Doyle hace 127 años, el bueno de Sherlock Holmes ha demostrado una evidencia de lo más elemental: aguanta lo que le echen. Desde vibrantes crossovers con monstruos lovecraftianos o su competidor Hercules Poirot hasta variopintas actualizaciones televisivas, imitadores con cojera adictos a la Vicodina… Y, cómo no, el icono también ha atraído la atención del mundillo jugón, principalmente gracias a la serie "Las aventuras de Sherlock Holmes" firmada por Frogwares y que, desde 2002, ha despachado ocho títulos a la altura de la leyenda.

Y con estos «Crímenes y castigos», distribuidos en España por BadLand Games, se ha abierto la novena puerta, primera para consolas "next-gen". Muchas y jugosas son las novedades que trae este episodio. La principal, el hecho de que, a diferencia de los anteriores, los jugadores no seremos meros testigos accidentales de la investigación detectivesca, sino que podremos controlar al mismísimo Sherlock y guiar su mente privilegiada y su lupa infalible a través de siete casos ricos en robos, asesinatos, desapariciones y demás intrigas típicas. Así, la libertad total de actuación será una de las llaves maestras del título, donde también entrará en juego el factor ético de los personajes, pues las decisiones morales tendrán peso específico, al margen de las pesquisas puramente científicas.

En este título, los suburbios del Londres de finales de siglo XIX lucen prodigiosamente gracias al motor Unreal Engine 3, que también se estrena en la serie. Todos los detalles nimios, nieblas al baño María, juegos de sombras y demás elementos cruciales para la capacidad de observación de nuestros protagonistas quedan majestuosamente reproducidos. Además, la presentación y puesta en escena de cada caso, sospechosos y pistas, y las conexiones casi moleculares entre todo ello se produce de forma dinámica y con toques de novela gráfica para acentuar la complicidad con un Sherlock que, además de darle al coco como siempre, demuestra ser todo un experto manejando los puños, el gatillo y hasta sentando cátedra con los ojos vendados.

> Gráficos impecables, nueva jugabilidad y toma de decisiones morales nos acercan certeramente al universo del mítico sabueso

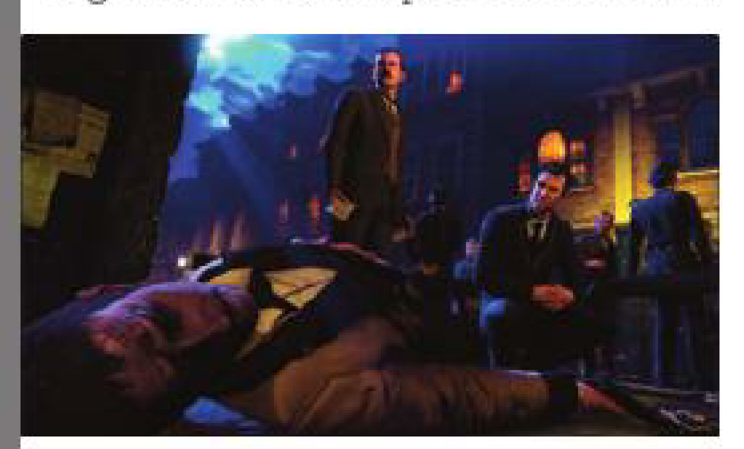
En definitiva, un juego que demuestra conocerse al dedillo el frondoso "corpus" sherlockiano (no solo literario), y que nos lo muestra con creatividad, ingenio, amenidad y tratando al jugador como ser pensante y hasta brillante.



Fiel a su inimitable (aunque sobradamente imitado) estilo y a su portentosa capacidad de deducción y observación, nuestro sabueso se enfrentará a algunos de los casos más peliagudos de su carrera videojugona en esta entrega. Aparte de su IA y su ingenioso guión, cabe destacar el virtuosismo gráfico logrado gracias al poderoso motor "next-gen", y que afecta tanto a los escenarios y detalles de los objetos como a la espectacular apariencia física de los personajes.

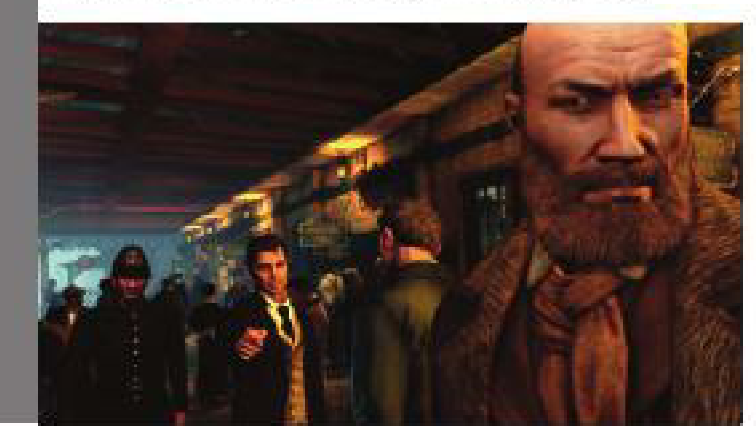
Guía de juego

Como suele ocurrir en el subgénero detectivesco, el juego incluye una parte de exploración de la escena del crimen y otra de examen de las pistas y sospechosos disponibles. Antes que nada, tendremos que peinar la zona implicada para recolectar todos los detalles y objetos que nos sean de utilidad, formando después una especie de "puzle deductivo" que puede conllevar varias conclusiones, según nuestra interpretación de cada



caso. A todo ello hay que añadir la "decisión moral", que aquí juega un papel clave.

En total, cada caso tiene de tres a cinco soluciones y hasta diez posibles desenlaces, tanto satisfactorios como fallidos. Una buena estrategia para triunfar es alternar las perspectivas en tercera y primera persona para poder tener una panorámica correctamente "escaneada" de cada dilema. Y, cómo no, un ojo de halcón para detectar cambios de emociones, vestimentas y discursos dubitativos entre los sospechosos, que forman una galería de personajes en ocasiones memorables. En este sentido, el recurso conocido como "Sherlock Vision", inspirado en la famosa teleserie de la BBC, es mano de santo para que no se nos escape ni un pelo.



Destiny

Al fin aterriza uno de los juegos más esperados: una odisea espacial que combina shooter y exploración con el sabor mitológico de la vieja y romántica ciencia-ficción.

Hay otros mundo pero están en «Destiny». Seguramente si Asimov y Carl Sagan hubiesen sido fanáticos de los videojuegos, no habrían pasado por alto la tentación de echarse unas partiditas a esta joya. Tal vez la clave está en su belleza, creatividad y ambición, tres factores aún por descubrir y probar en las consolas next-gen. Eso y una irresistible mezcla entre shooter tipo «Halo» y exploración galáctica a gran escala obran el milagro de hacer de este juego la apuesta más sugerente de Activision para el otoño, con permiso del nuevo «Call of Duty». Pero es que «Destiny» es mucho «Destiny». Empezando por su argumento, estilo edad de oro de la ciencia-ficción, y que nos sitúa al encuentro del misterioso Viajero, peregrino galáctico que extendió nuestra civilización por todo el sistema solar, tarea que prosiguieron los supervivientes de una catástrofe que sacudió sus cimientos y legados. Entre ellos, nuestro personaje, un Guardián de la última ciudad segura

> Impactante e insólita experiencia galáctica cuyas fronteras las pone la imaginación del jugador

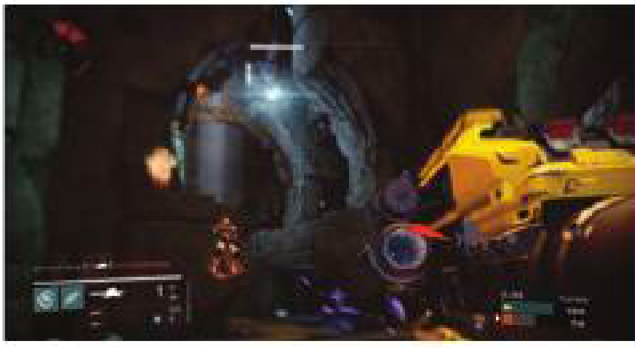
de la Tierra, con acceso a un poder increíble, y que tendrá que defenderla de unos enemigos implacables. Con unos gráficos asombrosos y un detallismo mimado al milímetro (véase la Edición Limitada, una de las más cuidadas de los últimos tiempos), «Destiny» tampoco se limita a mirar a las estrellas sino que nos propone una aventura épica única donde tendremos que ir descubriendo y "creando" mundos a través de nuestro protagonista, equipado de armas (en la Vanguardia), complementos y vehículos únicos y altamente personalizables. Y, como buen FPS con toques RPG y MMO, su multijugador es de traca, tanto cooperativo como competitivo, combinados ambos con generosas actividades públicas y sociales. En fin, un juego apasionante, histórico y hasta necesario.

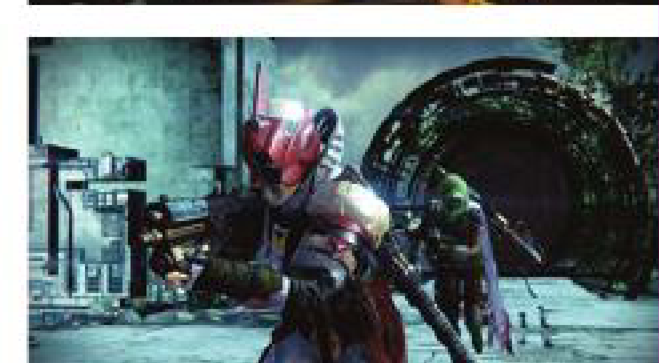
Bungie Studios da en el clavo con su nueva franquicia, que sigue las líneas maestras de «Halo» pero con un toque más para todos los públicos, aunque la faceta de coleccionismo, personalización y DLC se antoja elevadísima.

Activision | Acción, shooter
Octubre | 16+
www.destinythegame.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





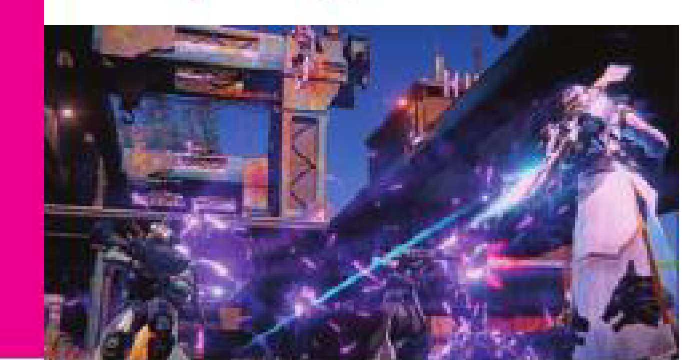




Un paseo estelar

Antes de pisar tierra, lo mejor es vigilar desde el cielo. Y justo eso es lo que propone "Destiny Planet View", una herramienta creada con tecnología Google (www.DestinyPlanetView.com) que nos proporciona un envolvente garbeo por los escenarios del juego en lugares como Marte, Venus o la Luna. Esta primera toma de contacto, aparte de familiarizarnos con las hechuras de este proyecto, nos servirá para recorrer a nuestro capricho numerosos territorios, así como descubrir información, consejos e incentivos ocultos a lo largo del camino. Una idea brillante perfecta para un juego diferente y en expansión.

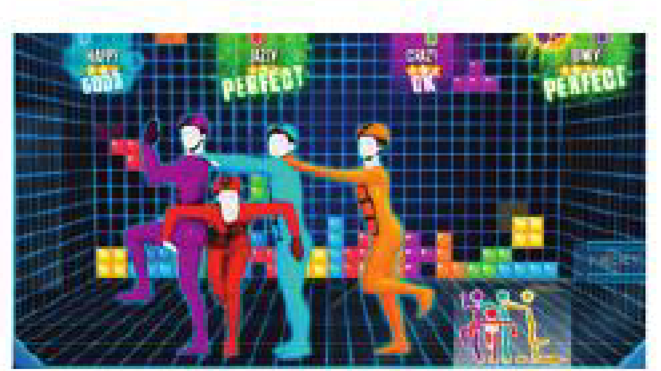




Just Dance 2015

La franquicia con mejor ritmo y jolgorio de la pista consolera regresa con una entrega cuajada de exitazos, bailes endiablados y novedades pegadizas.

Contra la modorra otoñal, existe un remedio casi infalible: vestirse de neón fluorado y lanzarse a la pista a bailar los éxitos más efervescentes de los últimos meses. Y qué mejor forma de hacerlo que con «Just Dance», que ya hace un lustro se arrancó a mover el esqueleto como un Tony Manero del siglo XXI. Y bien aprovechado, ya que entre entregas oficiales, spin-offs, ediciones especiales, homenajes varios (desde ABBA a Jacko) y demás gramolas, rozan la veintena de capítulos.
Y por eso esta edición viene cargada de novedades, colorido, chisporroteos y, sobre todo, canciones. Muchas y muy apropiadas. Por ejemplo, el jugón "Dancing Bros." de Tetris, el inefable "Happy" de Pharrell Williams, temazos



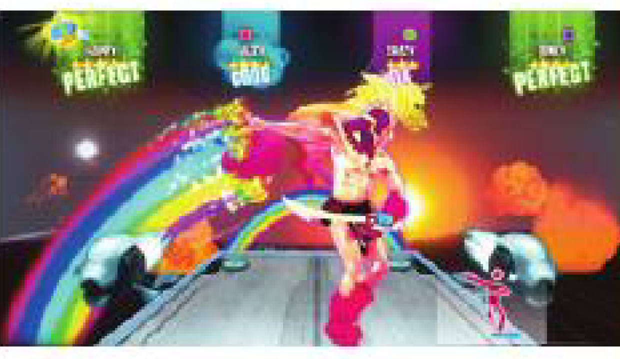
Desde Pharrell Williams a Aerosmith pasando por la "Macarena", más de 40 temazos para bailarlos

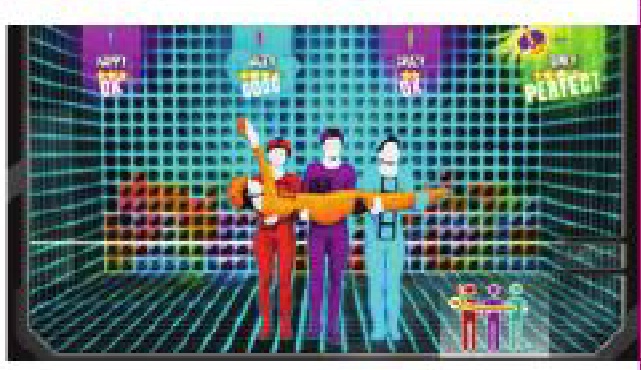
clasicorros como "Holding out for a hero" de Bonnie Tyler o "Walk this way" de Aerosmith, hits como "4X4" de Miley Cyrus o "Best song ever" de One Direction, remixes con sabor latino como el "Bailando" de Enrique Iglesias o esa "Macarena" siempre reinventándose… Y así más de 40, todos trufados con ese sentido lúdico-festivo en los clips, personajes estrambóticos, cameos de lujo y múltiples sorpresas para dejarnos con la sonrisa de oreja a oreja. Toda una experiencia aumentada con modos como On Stage (para sentirse la estrella sobre el escenario), el cantarín Karaoke o el multijugador online World Dance Floor, para compartir nuestros pasos maestros con todo el mundo. Y si eres novato, conecta el Challenger y a perder el miedo al ridículo.
Que el baile no pare, vaya.

Mucho colorido, elasticidad y ritmo vuelve a ser el tridente mágico en esta nueva entrega de «Just Dance», una saga donde prima la diversión y a veces la frustración al no poder "clavar" algunos temas y bailes propuestos. ¡Pero no desfallezcas!

Ubisoft | Baile, música
Octubre | 3+
just-dance-thegame.ubi.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





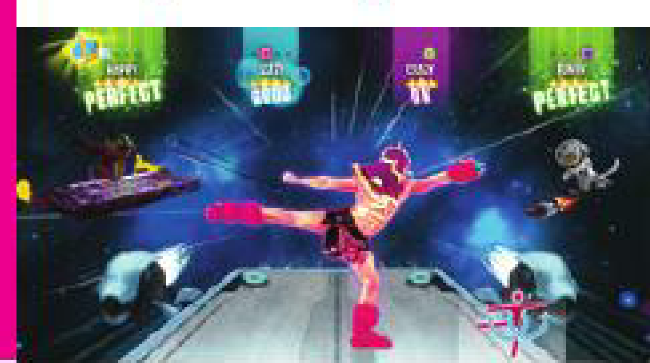


'Autodance' para todos

Una de las grandes novedades es la faceta "comunitaria" gracias a la opción Community Remix, con la que podremos convertirnos en expertos bailarines eligiendo nuestra canción preferida o grabando nuestro



baile "cañón" con la cámara de la consola, para compartirlo con el respetable, que incluso lo votará virtualmente. Entonces, se creará un remix jugable para que todos puedan seguir, debatir y bailar nuestra obra, promocionándola desde el Muro de "Just Dance" para formar toda una red social iluminada por la bola más discotequera imaginable. Y ojo con la aplicación "Just Dance Now" para smartphones…



BORDERLANDS The Pre-Sequel

Uno de los shooters más locuelos del panorama llega a su tercer episodio con una aventura lunar y antigravitatorial pero igual de salvaje y contundente.

Hace algo menos que un lustro, los aficionados-devotos del FPS (ese género con eterna mala salud de hierro) nos quedamos boquiabiertos ante una burrada post-apocalíptica que dejaba a "Mad Max" y "Tank Girl" a la altura de los Osos Amorosos y Peppa Pig. Ya se sabe que 2K Games no da puntadas sin hilo, y rápidamente «Borderlands» se convirtió en un fenómeno de culto al que no tardó en brotarle una secuela igual de contundente. Ahora le toca el turno a la precuela de dicho «Borderlands 2», otra carga de profundidad que nos sumerge en la luna de Pandora de la forma más salvaje y explícita imaginable a base de las dos claves maestras: disparar y saquear (o viceversa). Así, la historia se centra en las vicisitudes de Jack el Guapo, villano de la anterior entrega, que tendrá que escapar de su exilio en Hyperion antes de empezar su escalada hacia el poder.

Argumentalmente ubicado entre el «Borderlands» original y «Borderlands 2», el juego nos ofrece la oportunidad de ahondar en los orígenes de los carismáticos villanos de la saga, así como de manejar una de las cuatro nuevas clases de personajes, entre las que se incluyen Wilhelm el forzador, Nisha la justiciera, Athena la gladiadora y, por primera vez, un prototipo de Claptrap listo para el combate. Todo ello, con el toque galáctico de una entrega que, aunque vaya de cibernética y futurista, le hace un "corte de mangas" (cariñosamente hablando, claro) a las consolas de nueva generación. Y es que estos tíos van a su bola, y cualquiera les tose. Toneladas de chatarra espacial, abundante mala baba y mucha violencia totalmente gratuita redondean un pasatiempo perfecto para esas melancólicas y tontorronas tardes otoñales.

> Nuevos personajes y vehículos, villanos de postín y el protagonismo del carismático Jack el Guapo

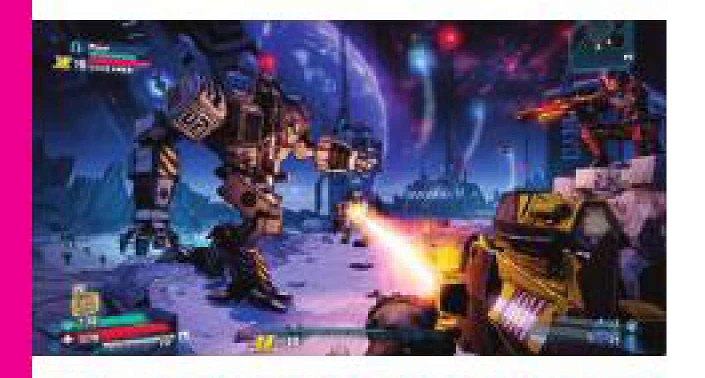
La saga de 2K toma aire (aunque viciado) y presenta unos escenarios más ricos y apocalípticos que nunca, así como unos personajes insólitos y con más peligrosa IA que en anteriores (y más "descerebradas") entregas.

2K | Shooter
Octubre | 18+
borderlandsthegame.com

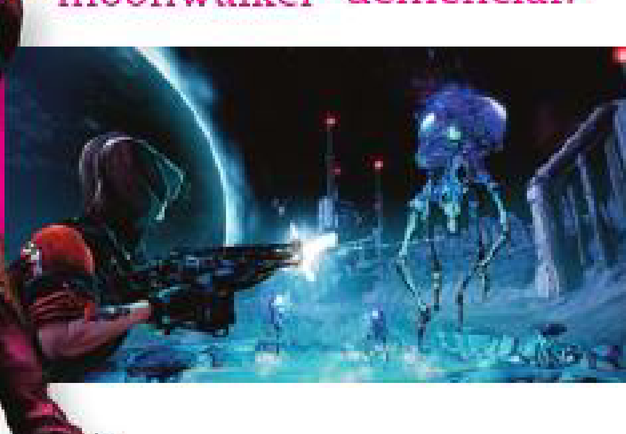
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6

Fly me to the moon

Uno de los mayores atractivos de esta entrega viene por la vía de su naturaleza "selenita". Así, el espacio cero será un gran territorio comanche para nuestras fechorías, desde flotar por el



aire con cada salto en gravedad baja mientras liquidamos en fila india a los enemigos del suelo hasta disfrutar de nuevas armas criogénicas y con el láser furioso. Aparte, podremos motorizarnos y explorar el paisaje lunar, descubriendo nuevos vehículos ultradestructivos para ampliar los horizontes de caos sideral de este "angelito". ¿Hace un "moonwalker" demencial?



Fdo. Lorena Pérez

Forza Horizon 2

«La 'velocípeda' serie Forza llega de nuevo a las consolas de Microsoft con un título más arcade que supera en posibilidades de juego al anterior.

Explosiva combinación que ya ha demostrado ser de éxito: fiesta y conducción en un mundo abierto con llamativos bólidos que nos ofrecen una experiencia adrenalítica con un montón de modalidades de juego.

La continuación de la saga abandona las rojizas tierras de Colorado para trasladarnos al sur de Europa, donde tendrán lugar las carreras más sorprendentes y sus consecuentes celebraciones, tan importantes como los enfrentamientos sobre el asfalto. Disfrutaremos de variadas localizaciones, desde lugares exóticos hasta rincones con encanto en plena naturaleza. Todo ello mientras estudiamos el catálogo con más de 200 coches disponibles. Una vez a los mandos, el estilo arcade rebosa. Al igual que en el anterior título tenemos ayudas que nos indican la trazada perfecta y la opción de escoger cambio automático, entre otras, pero una vez que se desactivan estas pequeñas ayudas, la conducción se hace más compleja, sin acercarse para nada a la idea de un simulador. El arcade sigue mandando y es algo positivo en este caso. Los desarrolladores del juego han conseguido además lograr una gran sensación de velocidad y obligarnos a adaptar la conducción al trazado y al tipo de terreno por el que pasamos, por suerte de lo más variopinto. De esta manera pondremos a prueba nuestras habilidades y las cualidades de nuestros bólidos atravesando arbustos, moviéndonos en terreno arenoso o subiendo puertos helados. Una pasada.

> En el modo online tenemos la opción de participar en apasionantes eventos cooperativos mundiales



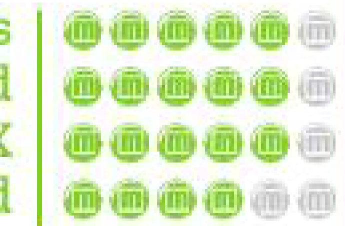


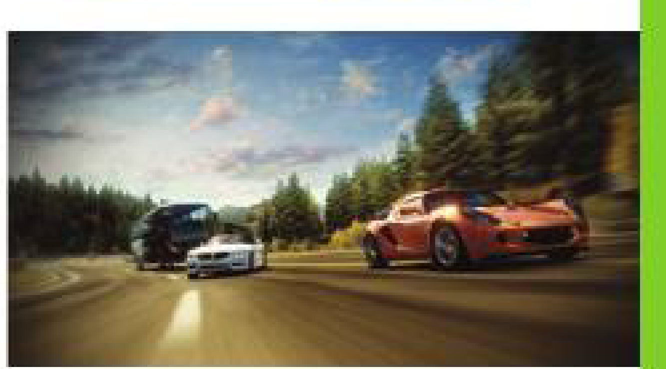
Se ha incorporado un motor meteorológico, así en el día podemos pasar de un tiempo soleado a ver cómo las nubes cubren el cielo y caer luego un diluvio. Y ojo también a las marcas de coche, con Rolls Royce en exclusiva para el catálogo de este juego.

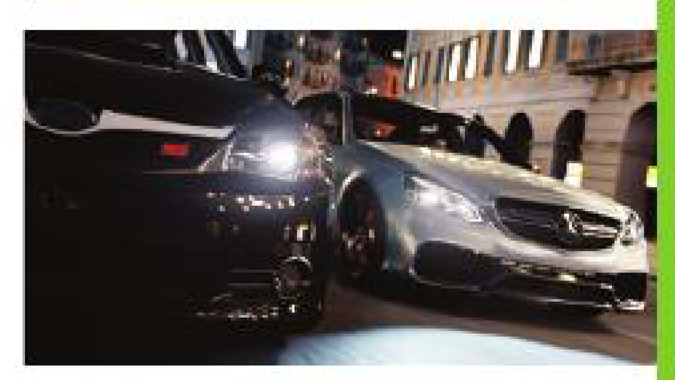


Microsoft | Conducción
Septiembre | 3+
www.forzamotorsport.net

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



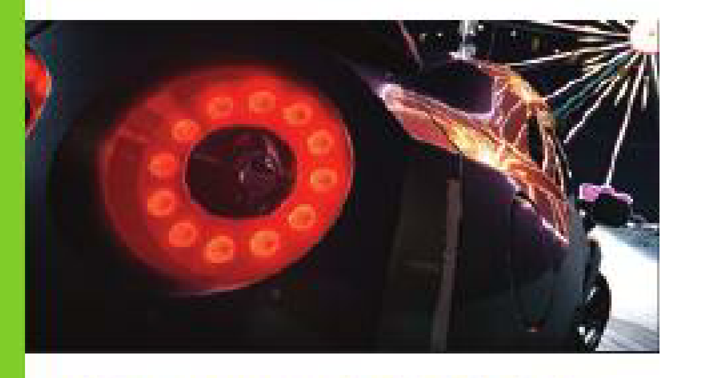


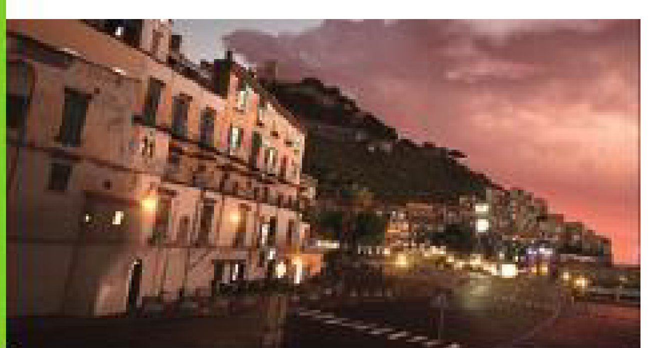




Muchas novedades

En cada momento deberemos adaptarnos a los diversos planteamientos que ofrecen los recorridos, desde el asfalto mojado hasta los caminos polvorientos, pasando entre medias por una infinidad de variantes. Esto da mucha vida al juego, hasta tal punto que pasar tan rápido de una situación a otra nos ha hecho recordar a clásicos como «Out Run», lo cual no es una mala noticia. Nos hallamos ante un título muy especial, que intenta desmarcarse, y lo cierto es que lo consigue, incluso con respecto al anterior «Forza Horizon».







Bayonetta 2

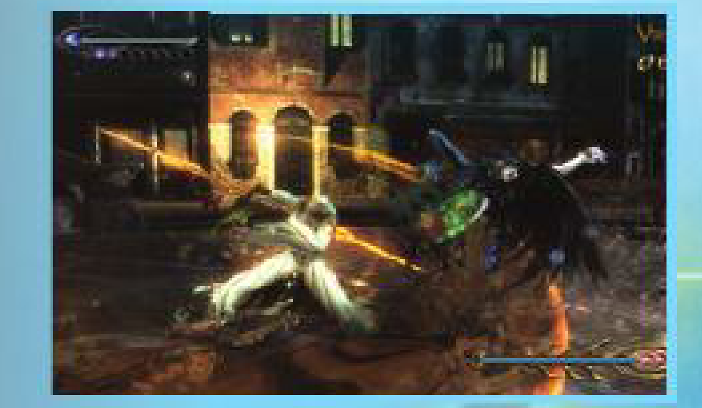
Nintendo | Lucha, acción | Octubre | 16+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

El capítulo que casi no existió

Uno de los cabecillas de Platinum Games, Hideki Kamiya, era muy escéptico de las posibilidades de realizar una secuela de «Bayonetta». Aunque el juego había vendido bien y tenía buena fama, se trataba de una nueva franquicia que para salir adelante con el nivel deseado necesitaba un socio con dinero para financiarlo. Y justo en ese momento apareció Nintendo, que según ha confesado Atsusi Inaba, otro directivo de Platinum, fue la que dio el espaldarazo definitivo al proyecto. Y el resultado: acción, humor, diversión y calidad a raudales.







Nueva brujería

Entre las novedades de Bayonetta 2 destaca el hecho de poder jugar en cooperativo con otro usuario, ya sea en la misma consola o a través de internet. Es el modo ideal para practicar combos y aprender a luchar hombro a hombro con otro personaje tan versátil como la propia Bayonetta. Además, también puedes trasladar toda la acción desde la pantalla del televisor al Wii U Gamepad, y jugar mientras la tele esté ocupada. Este fue uno de los pocos requisitos que Nintendo puso a Platinum Games a la hora de desarrollar el juego en exclusiva para su consola de sobremesa.



Bayonetta revolucionó hasta límites insospechados el género de los Hack'n Slash. Imagínate cómo de gamberra se habrá vuelto en su regreso.

Por todos es sabido que Nintendo es una compañía única dentro del sector de los videojuegos. Sus series exclusivas abarcan lo mejor de cada género, desde las plataformas a las aventuras, pasando por la conducción. Donde no tenía un gran referente era en los juegos de acción, pero con el fichaje estrella de «Bayonetta» se ha quedado con una joyita de esas que justifican la compra de una consola.

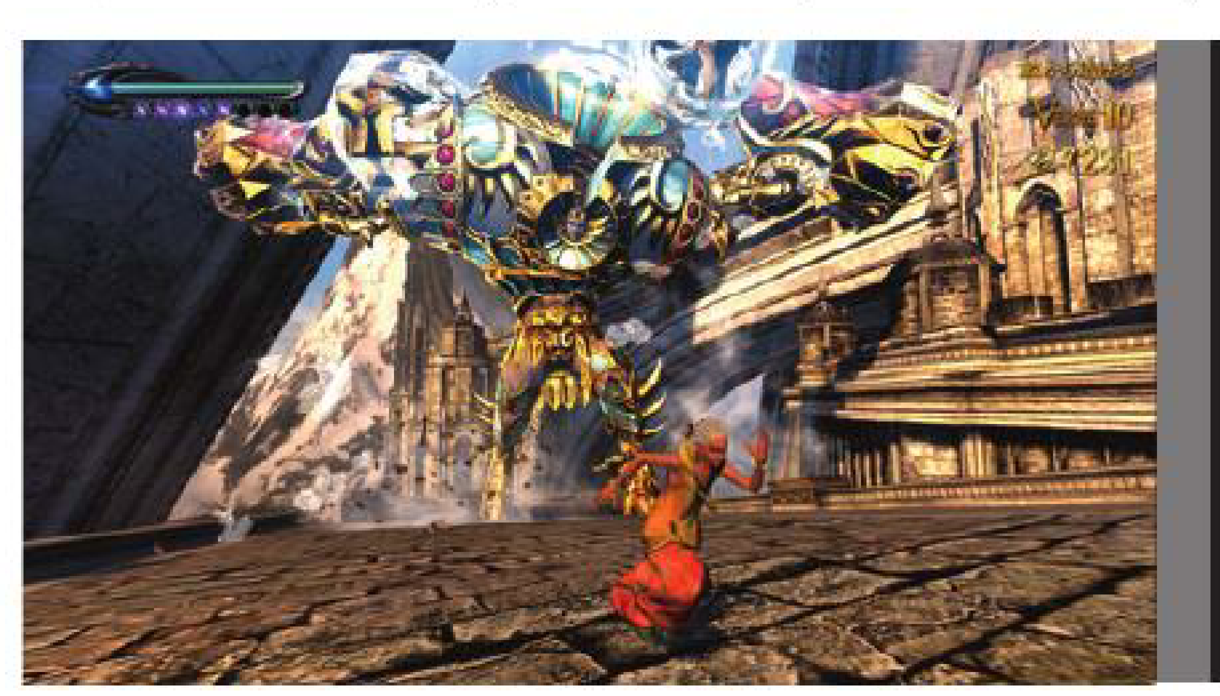
Al lado de la definición de vendaval en la RAE debería venir una foto de «Bayonetta 2». Tras acostumbrarnos a un aquelarre de destrucción masiva en su anterior capítulo, la nueva entrega se atreve a llegar mucho más lejos en todos sus aspectos. La historia continúa apenas unos meses después de lo último que supimos de la alocada bruja: en mitad de una batalla contra unos ángeles, su compañera Jeanne lanza un hechizo que accidentalmente la traslada al infierno, de donde por supuesto nos tocará rescatarla con su habitual gracejo y estilo.

Los diálogos son desenfadados y tirando siempre que pueden hacia los dobles sentidos, por lo que Bayonetta parece un personaje que podría encajar en el mundo de Kill Bill. Al igual que en la peli de Tarantino, la factura técnica es gloriosa desde el primer momento, con originales tiros de cámara en momentos que no se nos ocurre cómo podrían ser más espectaculares. Los enemigos son a veces tan inmensos que ni en una pantalla de cine cabrían enteros. Como sucedía en otros juegos de Platinum Games (responsable de la serie), los monstruos finales tienen una presentación impecable y patrones de ataque muy variados, lo que convierte a esta nueva aventura de la hechicera en un desafío para los más experimentados.

> La edición especial incluye el primer «Bayonetta», oportunidad perfecta para jugar a un clásico moderno con el mando de Wii U

Con la Wii U ya madura en el mercado, los desarrolladores son capaces de sacar mayor rendimiento a sus poderosos circuitos. El nivel de detalle en «Bayonetta 2» es altísimo, empezando por unas animaciones y efectos especiales dignos de cualquier película de Marvel. Y no hablamos de las escenas cinemáticas, sino de la espiral inacabable de explosiones, magia y tiroteos que se suceden ante nuestros ojos y que con un poco de práctica llegaremos a manejar con soltura.

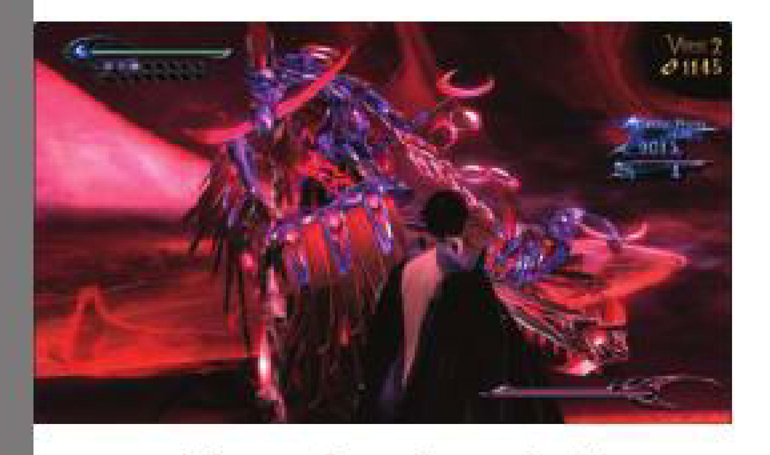
Nintendo se ha marcado un tanto muy importante con la exclusividad de «Bayonetta» para Wii U, un gesto que pedían los fans de la marca con más ganas de marcha. La opción de jugar a dobles y el hecho de que la edición especial incluya el primer juego hacen todavía más grande a uno de los títulos llamados a reinar en los próximos meses en las listas jugonas.



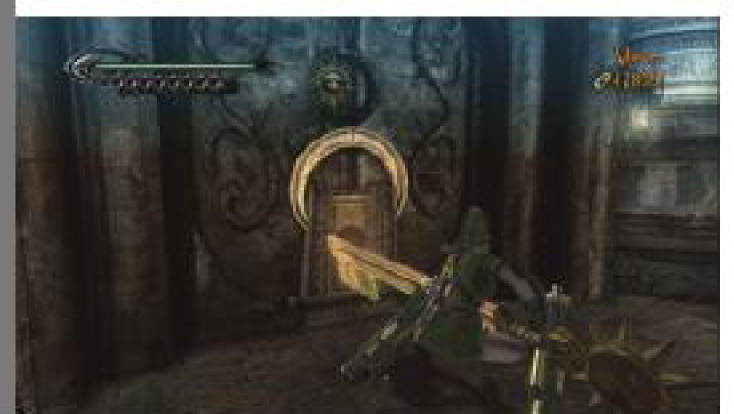
El misterioso chico de los primeros trailers que vimos de «Bayonetta 2» es Loki, un nuevo personaje capaz de plantarle cara a la hechicera y que vive en el purgatorio con una severa amnesia. Su especialidad es meterse en líos y salir de ellos a base de machetazos. Es el primer personaje masculino manejable en la serie, y los momentos en los que pasamos a controlarle son de lo más espectacular que hemos visto.

Guía de juego

Desde el primer momento podemos elegir dos modos de control que se adaptan a todo tipo de jugadores. En el modo clásico, los botones de ataque, salto y movimiento son los predeterminados para este tipo de juegos, mientras que el modo táctil facilita los combos utilizando la pantalla del mando. Lo cierto es que quita un poco la gracia eso de realizar combos



especiales pulsando un botón, pero no todo el mundo es igual de hábil con el mando. Por otro lado, se ha añadido el ataque especial Clímax de Umbra, que invoca a innumerables demonios mientras Bayonetta se pone a repartir candela a toda velocidad bajo nuestras órdenes. Es una habilidad necesaria para mantener a raya a algunos adversarios, que han mejorado su inteligencia artificial respecto a la anterior entrega y reaccionan estratégicamente a nuestros ataques. Intenta no marearte mientras luchas en lo alto de un rascacielos, en un tren de alta velocidad o en un avión a reacción. Y ahorra fuerzas, que las vas a necesitar.

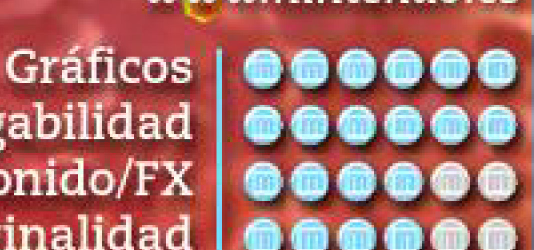


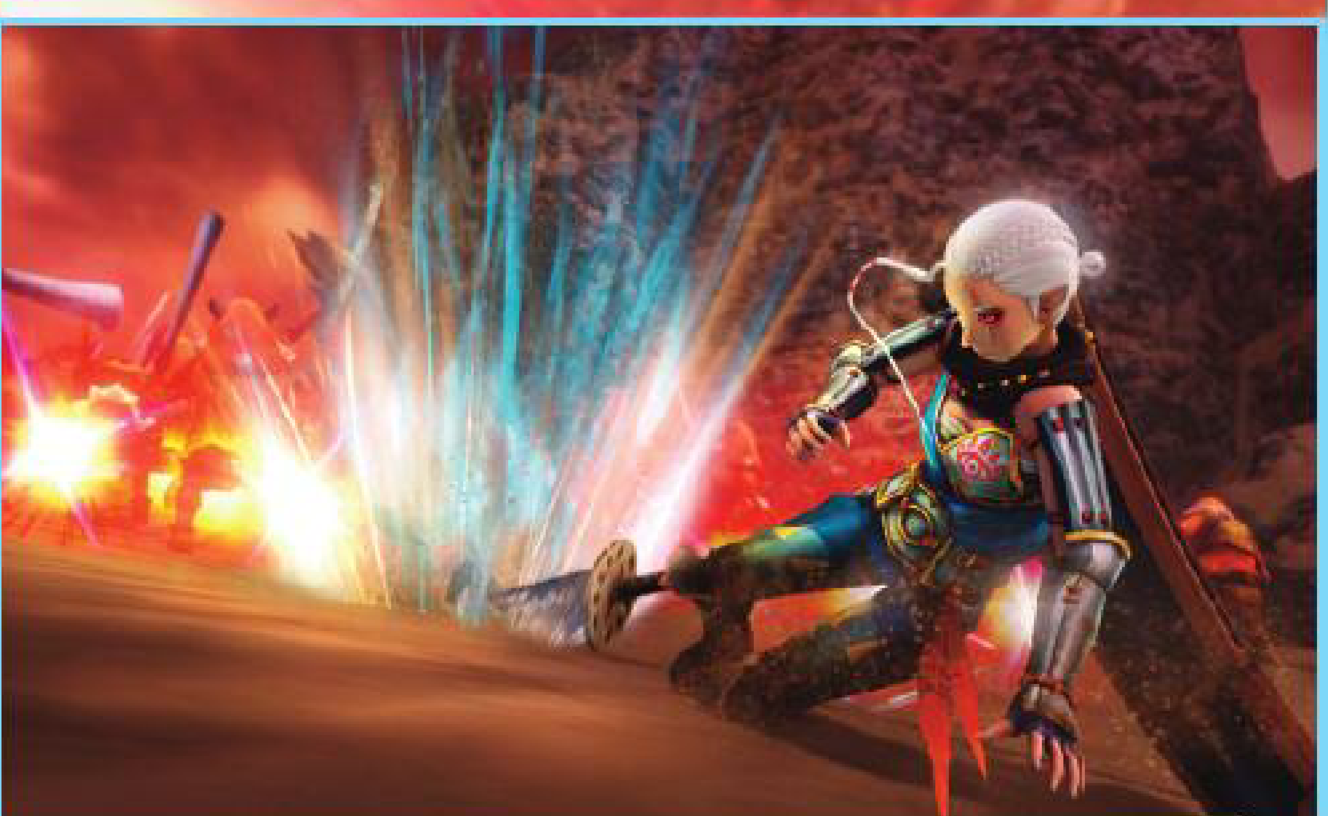


Hyrule Warriors

Nintendo | Acción | Septiembre | 12+
www.nintendo.es

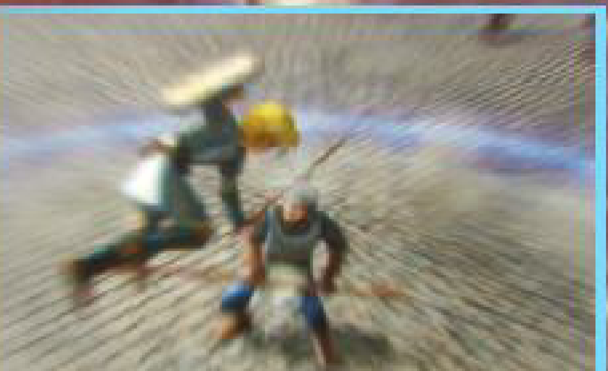
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

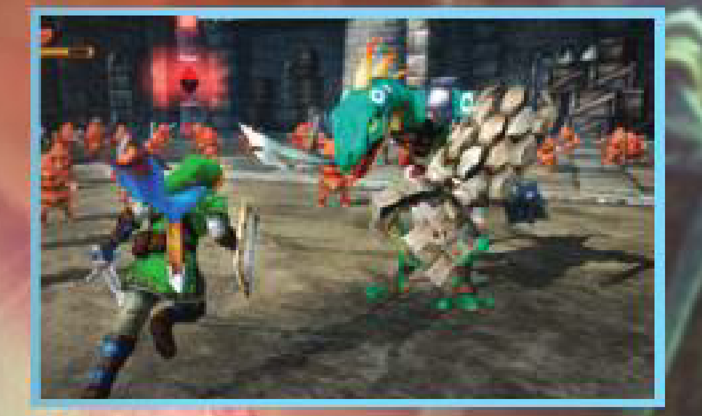




Héroes y villanos

Otro de los puntos calientes reside en su ambiciosa nómina de personajes, donde nos encontraremos a héroes como el bisoño Link, la temible Impa, la grácil Zelda y su florete, la pizpireta Lana, el tímido Shreik, el tosco "gorón" Darunia, la acuática princesa Zora o el diablillo Midna. Y, en la acera de los villanos, la sexy hechicera Cya, el caballero dragón Volga, el camaleónico Invocante, el archienemigo Ganon, aquí de estreno… Una tropa para armarla muy, pero que muy grande. O lo que es lo mismo diversión 'mamporrera' de muchos quilates. Vamos, miel sobre hojuelas.







Masiva y cooperativa

Como bien sabrá el fan de la saga «Dynasty Warriors», la única manera de salir victorioso de algunas batallas que parecen el metro de Tokio en hora punta es pidiendo árnica a un compañero. Así, el modo multijugador cooperativo local (sin división de pantalla) resulta esencial para formar equipo y luchar codo con codo contra los enemigos que acuden en riadas, formando estrategias y tácticas de alianza para derrotar a todos los soldados y generales que nos salgan al paso. Aunque, eso sí, jugando guerrero solitario también nos cundirá lo suyo.



Arcos, boomerang, bombas, espadas… Todo vale en este duelo que hermana a dos franquicias míticas: «The Legend of Zelda» y «Dynasty Warriors».

Qué podía salir de un cruce entre la aventura bucólica y mitológica de «The Legend of Zelda» y el combate masivo y fashion-victim de «Dynasty Warriors»? Pues justamente «Hyrule Warriors», un crossover que va más allá de un simple híbrido genético y que redefine ambos universos, con sobrado pedigrí y recorrido entre los fans. Por un lado, una de las mejores y más depuradas entregas de la generosa franquicia de Koei Tecmo, por otro podremos disfrutar de ver a Link como comandante en jefe de un ejército titánico mientras recorre escenarios históricos de la saga de Nintendo. Lo comido por lo servido y todos contentos y saciados.

Antes que nada, repasemos el argumento, ya que la tarea de enhebrar ambos mundos es más complicada de lo que parece. Así, mientras un misterioso ejército avanza hacia el Castillo de Hyrule, la princesa Zelda tendrá que atarse los machos ante una amenaza que le sobrepasa. También Link se pondrá manos a la obra para unirse a la batalla, aprovechando que la Trifuerza del Valor ha despertado dentro de él. Cuando parece que el asalto está controlado, nuestro héroe descubre que algunos de los enemigos se han colado en el castillo, y Zelda ha desaparecido. Link y otros aliados como el enigmático Sheik y la joven hechicera Lana emprenden la misión de rescate a lo largo de tres Hyrules diferentes del pasado, todos ellos en momentos turbulentos, donde reclutarán para su causa a curtidos guerreros de cada mundo y así devolverle la paz.

Como vemos, una historia con tintes épicos y donde tendremos que avanzar en el modo Leyenda para desbloquear nuevos personajes, dotados de movimientos y armas exclusivas, así como rupias, insignias y demás objetos que mejoren y potencien nuestras habilidades. Por supuesto, la faceta principal del juego, aparte de la exploración "rolera", es el combate, considerado una de las bellas artes gracias a los combos furibundos con los que desatar todo nuestro poder y así eliminar hordas de bokoblins de una tacada, con el gusto que da.

Personajes carismáticos, estrategias combativas, escenarios históricos y mucho "hule" con clase define este lujazo de juego

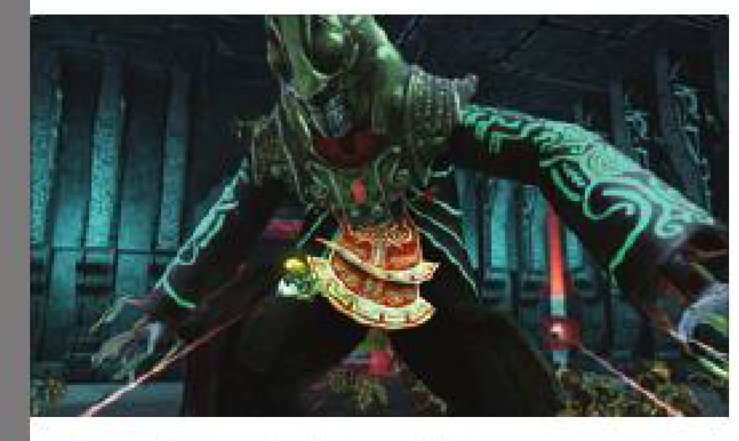
Unos gráficos exquisitos (ojo a Altárea, la Llanura del Crepúsculo o el Lago Hylia, una belleza) y que se ajustan como un guante de cabritillo a la Wii U, una rejugabilidad modélica merced al modo Libre, numerosos secretos y guiños nostálgicos para el zeldanómano de pro, y una fluidez nunca antes vista en la serie «Dynasty Warriors»" redondean un feliz maridaje entre dos planetas destinados a hermanarse.



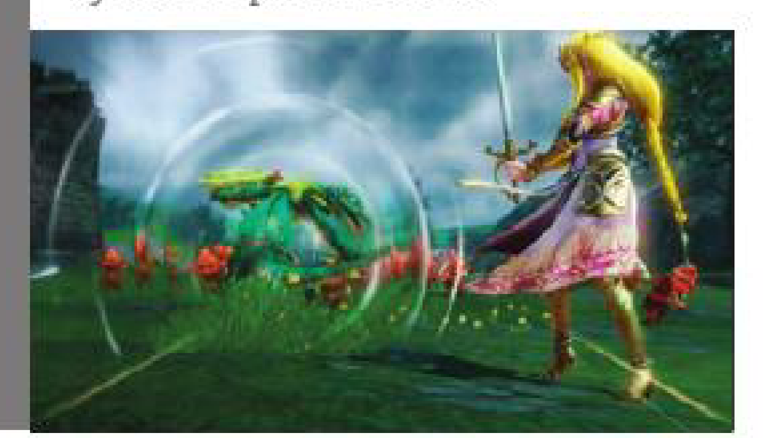
La conjunción entre dos universos tan carismáticos como "Zelda" y "Dynasty Warriors" supone un nivel de exigencia a la altura de las altas expectativas fanáticas. Por suerte, el reto supera con nota el desafío gracias a la plantilla de personajes, héroes y enemigos, que el seguidor de ambas franquicias desearía, así como una batería de ataques especiales que, como se ve en la imagen, se materializa de forma espectacular para garantizar combates memorables.

Guía de juego

Lo mejor que se puede decir de «Hyrule Warriors» es que no decepcionará a ninguno de los fans de ambas franquicias. Metidos en harinas y combates, nos damos cuenta rápidamente que la balanza se inclina más hacia el lado de «Dynasty Warriors», lógico al ser el "gen dominante" y el que mejor se acoge a los personajes de «Zelda». Esto no implica que la tradicional técnica



"machaca-botones" tenga que imponerse. Al revés, si no tomamos muy en cuenta las estrategias dictadas por nuestros superiores la cosa no durará más de 30 minutos, lo cual sería una pena porque solo el modo Leyenda propone muchas horas y contenidos desbloqueables (y el modo Aventura, con su mapeado NES perfectamente recreado, no digamos). Realmente merece la pena detenerse en la galería de ilustraciones, temas musicales y personajes de «Ocarina of Time», «Twilight Princess» y las múltiples entregas de «DW» para disfrutar y venerar sus respectivos legados. Ah, y sombrerazo para el Game Pad y su inestimable ayuda en plena batalla.



Disney Magical World

La fantasía de la factoría Disney en nuestra 3DS de la mano de decenas de conocidos personajes, con los que interactuaremos y lo pasaremos bomba recorriendo sus mundos repletos de colorido, acción e imaginación.

Bienvenidos a Castleton, un lugar mágico en el que disfrutarás de grandes aventuras acompañado de los personajes más famosos de Disney. Aquí encontrarás horas y horas de diversión, acción, plataformas, puzzles, personalización, gráficos increíbles... «Disney Magical World» es mucho más que un juego para niños, es un juego para sacar al niño que todos llevamos dentro. A través de la tecnología más puntera, nos plantamos ante una experiencia de juego completa similar a un «Animal Crossing», pero con un montón de personajes que forman parte ya de nuestra vida. Las decisiones que tendrá que tomar el jugador comienzan desde el mismo instante de apretar el botón de start y a partir de ahí todo el imaginario Disney se rinde a sus pies. Libertad absoluta para descubrir los mundos increíbles de Alicia en el País de las Maravillas, de Aladdín, del Bosque de los 100 Acres de Winnie Pooh o de Cenicienta.
Comenzamos el juego escogiendo nuestro personaje, un Mii de nuestra consola al que podremos personalizar con el vestuario de algunos de los personajes más míticos de la factoría o un nuevo personaje para crearlo desde 0. Una vez vestidos de arriba a abajo, nos llegará una invitación: el mismísimo Mickey nos quiere recibir en su hogar, Castleton, un colorido reino donde nos espera regentar una cafetería y recibir en ella a conocidos personajes que a su vez nos invitarán a sus mundos para vivir divertidísimas aventuras. A partir de este momento empezaremos a darnos cuenta de todo lo que da de sí este lugar de cuento. Y es que allí mismo, en la plaza principal de Castleton, hay

Bandai Namco | Vida virtual
Octubre | 3+
disneymagicalworld.nintendo.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



¡A jugar!

En el prólogo nos explican las funciones básicas que tendremos que realizar para conseguir las pegatinas, uno de los objetivos del juego. Aprenderemos a confeccionar prendas de vestir, a pescar, a explorar los bosques cercanos...La mecánica principal es precisamente la recolección de pegatinas junto a



la superación de distintas misiones que son de lo más variadas: desde trotar a caballo en tiempo récord, hasta enfrentarse a fantasmas o gestionar nuestra propia cafetería.



Los mundos Disney

En el mismísimo centro de Castleton, además de las tiendas y nuestros personajes favoritos, nos encontramos con accesos a distintos mundos. Algunos están desbloqueados desde el principio, otros requieren cierta cantidad de pegatinas o de objetos. Pero accederemos a ellos cuando nos apetezca, con total libertad. Cenicienta, sin ir más lejos, tiene su propio mundo, y cuando lo visitemos podremos ir a su baile o a atrapar fantasmas por el bosque. Aladdín y Jasmín también tienen su mundo. En él podremos explorar la bella ciudad de Agrabah y buscar tesoros escondidos entre sus ruinas.

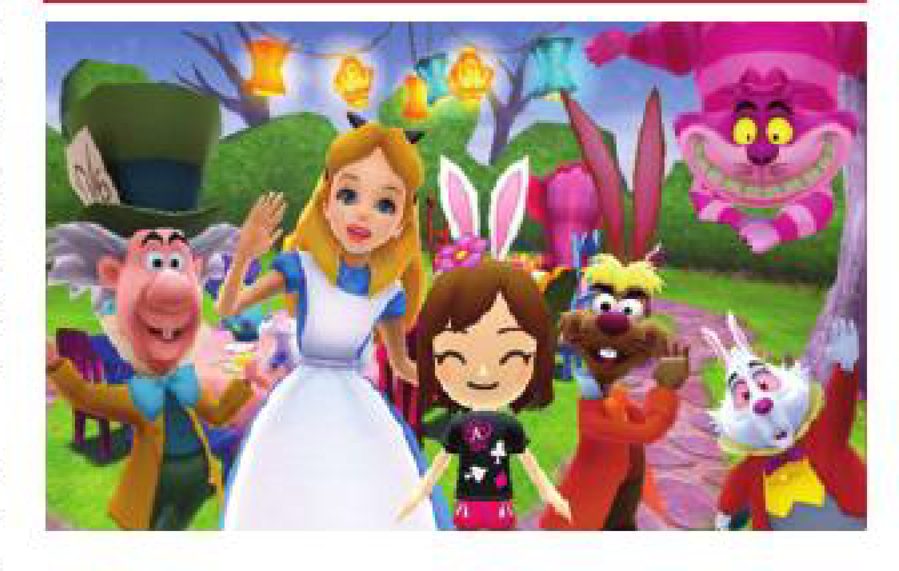


Ir consiguiendo objetos mágicos y sobre todo pegatinas, nos conducirá a nuevos espacios que irán complicando la aventura. Cada vez los enemigos serán más duros. No pasa nada, la mecánica de combate es sorprendentemente divertida. Armados con una varita, al más puro estilo Mickey aprendiz de brujo, lucharemos contra ellos en ataques sencillos y poderosos que nos llevarán a vernos cara a cara con jefes fantasma finales de aupa.

un montón de caras conocidas con las que podemos interactuar. Algunos están trabajando, otros pasean, charlan con amigos...etc. Nos encontramos por ejemplo con Minnie, la novia de Mickey, especialista en recomendaciones sobre estilo, o con el Pato Donald, que nos enseñará a pescar como auténticos profesionales. Y así hasta 60 personajes familiares.

Pero lo más atractivo es tener la experiencia de un héroe en los increíbles mundos que tantas veces hemos visto en las películas, a medida que se van abriendo en el juego nuevas áreas. Así podremos volar sobre la alfombra mágica de Aladdín, buscar la salida del laberíntico Jardín de Rosas de la Reina de Corazones o bailar con el Príncipe Azul a base una adecuada combinación de botones. Muchas aventuras que podrás iniciar desde tu café y tu cuarto en Castleton, en donde se encuentra el Portal de los Mundos que te lleva a nuevas tierras. Y si tienes activada la función StreetPass, los personajes de otros jugadores aparecerán en tu ciudad y viceversa.

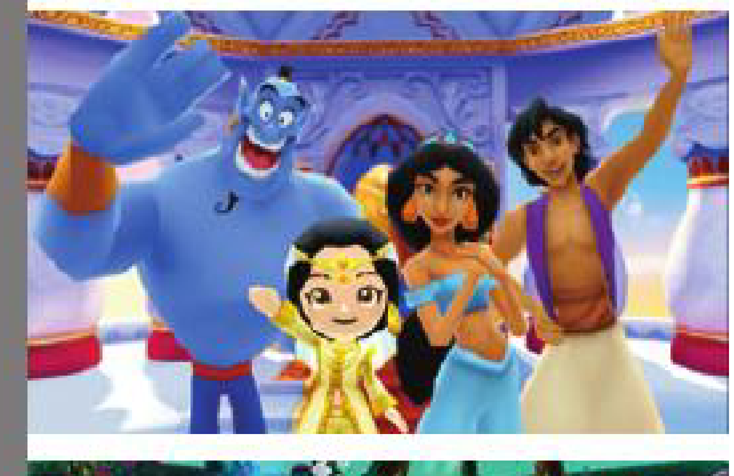
Bailar en el palacio de Cenicienta, sembrar junto a Winnie Pooh o pescar con Donald, todo es posible en este mágico juego



Exploración libre, variedad de misiones y minijuegos, grandes recompensas, compartir con tus amigos, celebración de eventos... en «Disney Magical World» no habrá segundo para el aburrimiento.

Guía de juego

Son tantas las actividades que puedes hacer en «Disney Magical World» que no sabrás por dónde empezar. Lo mejor es tener controlada la gestión de la cafetería que regentas desde el principio. Aquí hasta podrás realizar menús especiales para tu clientela, los principales personajes Disney, quienes van a proponerte aventuras fantásticas en sus respectivos mundos. La exploración de estos coloridos universos ya de por sí es una gozada salpicada de sorpresas y de otros personajes, algunos de los cuales traen debajo del brazo (o mejor, sobre su cabeza) una tarjeta de personaje especial para ti para ir coleccionándolas, ¡hasta 300! Aprovecha de paso para sacar fotos de los nuevos personajes, ponerlas en tu álbum y compartirlas con tus amigos. Tampoco dejes pasar la oportunidad de utilizar la gran variedad de objetos (como trajes y muebles) que gratuitamente recibirás del juego, y también puedes comprar otros, incluso todo un mundo adicional. ¡Ah! y siempre que puedas expande tu mundo con más contenido descargable, a la menor oportunidad pídeselo a Luna en el Viaje Aéreo de Castleton.





Fantasy Life

La última sensación social de la portátil de Nintendo es este estupendo título iniciático donde podremos desempeñar hasta doce oficios. ¿Quién dijo desempleo y estancamiento laboral?

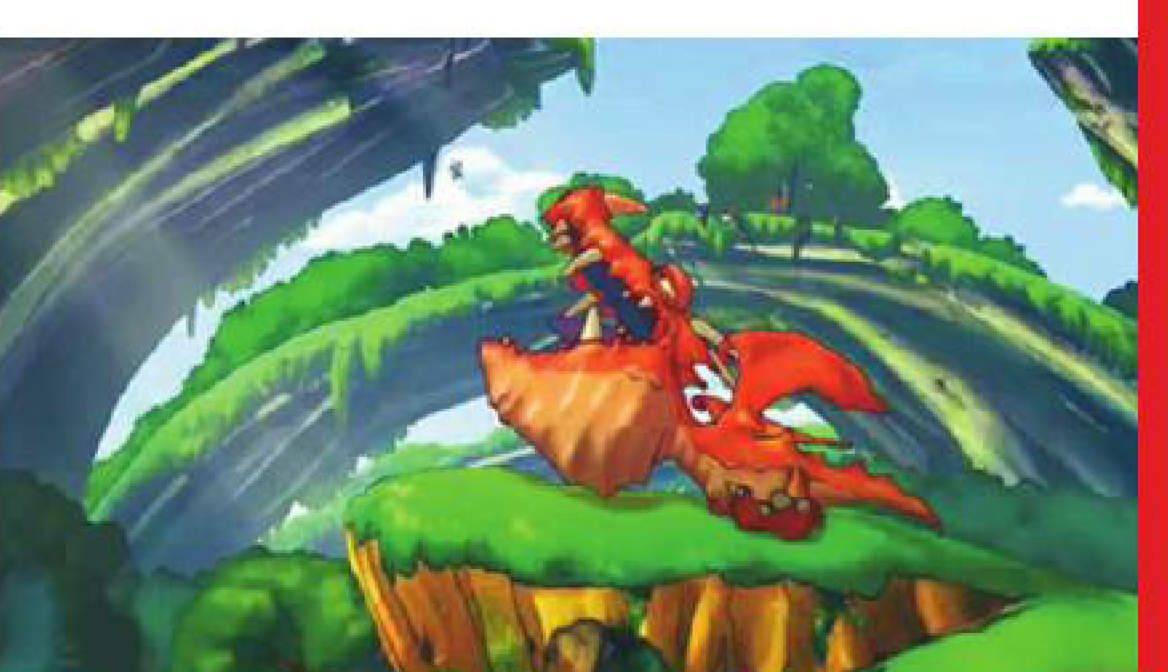
Quién dijo que las entrañables escuelas de artes y oficios o los carpetovetónicos cursos CCC por correspondencia habían pasado de moda? Porque, ante un mercado laboral donde las carreras universitarias valen tanto como las carreras en las medias, lo mejor es volver a los trabajos de siempre, los de pico, pala y callo en las manos. Así que podríamos decir que este exquisito juego es casi de interés social, ya que lo que precisamente propone es desarrollar la "aventura de vida de nuestros sueños" lanzándonos a tareas tan telúricas y antropológicas como la agricultura, la minería o la pesca mientras exploramos un mundo desconocido y fértil a nuestro antojo y sin becas ni subvenciones. ¿Suena arriesgado como planteamiento para un juego para todos los públicos "made in Nintendo"? Pues espera, lee y verás.

Antes que nada, hay que decir que «Fantasy Life» corre a cargo de Level 5, uno de los estudios que más y mejores buenos ratos nos han hecho pasar con la 3DS en nuestras manos, merced a dos sagas impecables: «Inazuma Eleven» y «El Profesor Layton». Y podría decirse que un sano compendio de cada una es este título, con paternidad compartida con 1-UP, hacedores del inolvidable «Sword of Mana» y que también colaboraron con Level 5 en «La llamada del espectro». Así, tenemos coordenadas tan saludables como el buen gusto estético, un buen olfato para las historias de superación personal y un instinto "rolero" de lo más envidiable. De todo ello se beneficia este título, lanzado el año pasado en Japón con éxito inmediato, y que nos presenta un innovador sistema de oficios en el que nuestras decisiones laborales no solo mejorarán a los personajes,

Level 5 | Rol, acción
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



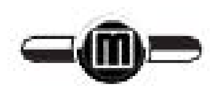


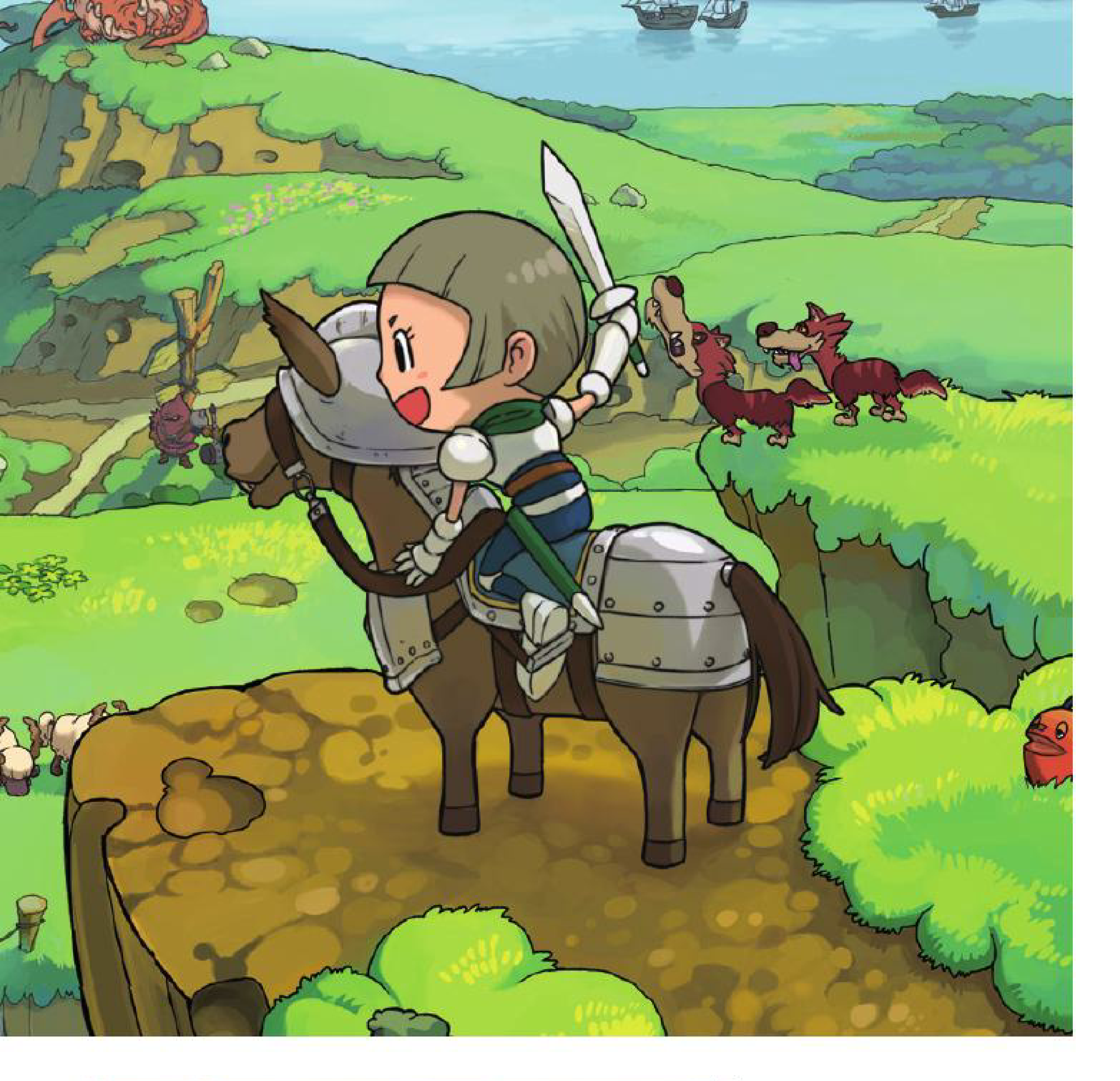
Trabajando de "repartidor"

Aparte de la faceta "currante", también es imprescindible saber manejarse en los territorios del combate por turnos, y así dar cera a los diversos enemigos con que nos toparemos. Cierto que el mecanismo es bastante básico, con barras de defensa y ataque, y algunas he-



rramientas especiales para elegir, pero mejor no fiarse ante algunos enemigos a priori poco impresionantes. Eso sí, el encanto vintage de algunas contiendas es irresistible.





Pluriempleo para todos

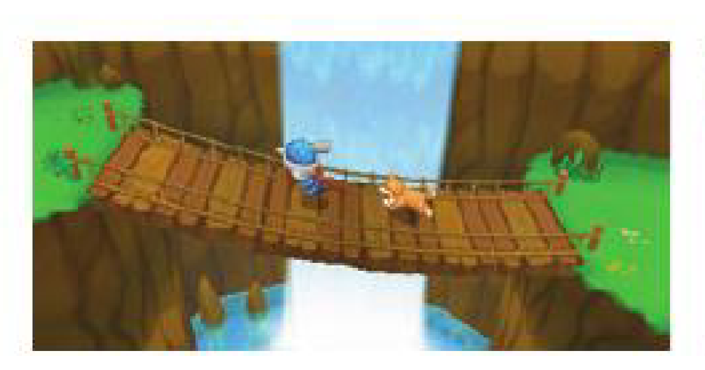
El gran acierto de «Fantasy Life» reside en su inteligente combinación de los diversos oficios disponibles, perfectamente dotados de un aprendizaje y una interacción con la historia central. Así, podremos elegir entre ser pescador, minero, alquimista, cocinero, herrero, sastre, carpintero, mercenario, cazador, mago o soldado. Cada uno tendrá sus propios maestros para enseñarnos todos los trucos y secretos, aunque será nuestro instinto en cada episodio de la aventura la que nos guíe a la hora de elegir uno u otro. Por descontado, no luce igual ser sastre que mago, aunque sí que hay que valer para un roto o un descosido.

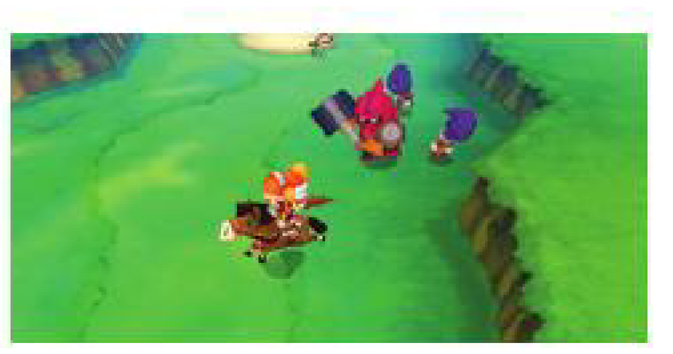


Además de su espléndida tajada social, conversacional y gremial, «Fantasy Life» también da la nota en ataque gracias a una mecánica de combate con el clasicismo aportado por el sistema a base de turnos. Así, las reminiscencias a los primeros juegos de Pokémon son instantáneas, por lo que el título tiene un regusto nostálgico que le viene que ni pintado. Y esos enemigos tan entrañables...

sino que darán forma a todo un viaje vital e iniciático.
Estamos en un mundo medieval, rico, fantástico y amplio, que tendremos que explorar hasta el más mínimo rincón para conseguir nuestros objetivos de promoción y escalada social. Por tanto, habrá que relacionarse con todo tipo de vecinos, desde sociópatas paladines hasta piratas liantes pasando por nobles y princesas, a los que deberemos tratar con tacto y mano derecha, según las misiones y desafíos a acometer. Para ello, deberemos echar mano de un amplio abanico de oficios y profesiones, una docena nada menos, pudiendo cambiar de una a otra según las circunstancias lo requieran. Aparte, como en cualquier "reality" que se precie, también tendremos amplias opciones de edición y personalización de nuestro personaje y de nuestras propias viviendas en los diferentes pueblos. Un look de lo más vistoso y delicioso (se nota el "toque Layton"), una espléndida banda sonora obra de Nobuo Uematsu, amplias posibilidades de compartir experiencias y objetos coleccionables con otros usuarios y muchos detalles y sorpresas a descubrir son las bazas de un título real como la vida misma.

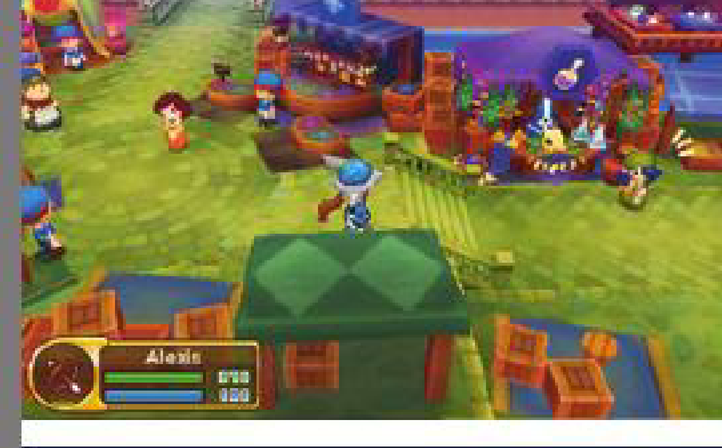
> El buen gusto y ADN "rolero" de Level 5 en un título donde el libre albedrío y la interacción social se desparrama por 3DS





Guía de juego

Los aficionados a las últimas hornadas de juegos "sociales" de Nintendo se sentirán como peces en el agua ante un juego en que la libertad de acción e interacción es la valiosa moneda de cambio para disfrutarlo y echarle horas. Porque esta "Fantasy Life" no es una sola, sino que ofrece un poliédrico perfil profesional donde tendremos que cambiar de oficio para poder acceder a diferentes habilidades complementarias: por ejemplo, primero forjamos armas con la clase artesana para luego probarlas como luchadores de la clase de combate.
Si no estamos de humor para la batalla, mejor cambiar a la clase recolectora y relajarse como leñador o pescador. Eso sí, habrá que dejarse asesorar por los diversos maestros disponibles, como el chef Kongasu, la costurera Maipú o el alquimista impaciente Yaaku, o incluso encontrar a alguno extraviado, como el minero Deldas. Y si queremos ir por libre, lo mejor es fichar como mercenario o cazador, siempre a su aire. Aunque lo ideal es recorrer un área mientras nos dedicas a un oficio concreto y volver a hacerlo con otro diferente para conseguir otros objetos.





Rincón del

Retrato rob

Aiden Pearce



▶ **EDAD:** Cosecha del 75, así que está a punto de padecer la crisis de los 40 (si es que los hackers sufren estas cosas).

▶ **APARIENCIA:** Urbanita neozelandesa tirando a hipster accidental, con botas y jeans negros, abrigo marrón praliné, jersey gris clarito, y complementos "casual" como una gorra de béisbol verde hojaseca y un pañuelo bandolero. Solo le falta la barba de racimo para completar el look.

▶ **CURRÍCULO:** De infancia hermética, adolescencia barriobajera y juventud turbulenta, Aiden (también conocido como "The Fox", "El Vigilante" o "El Justiciero") se obsesionó con la vigilancia y el pirateo a gran escala, con un único sueño: controlar Chicago de cabo a rabo, aunque no precisamente como hacía Al Capone. Sus métodos le han llevado a chuparse un añito en la sombra del Correccional del Condado de Cook, acusado por fraude informático y robo. ¿Pero quién dijo que iba a ser fácil?

▶ **ARMAS:** Aunque no hace ascos a una buena "pipa", la principal herramienta de nuestro héroe es su Profiler, que le permite acceder como Pedro por su casa al sistema operativo CtOS de Chicago y mover sus hilos ciudadanos a su antojo, desde semáforos a cámaras de vigilancias. "No sin mi smartphone" es su lema.

▶ **FUTURO:** Convertido en uno de los rookies del año merced a «Watch Dogs», Aidan puede ser un personaje de bastante largo recorrido. Mientras espera a que Ubisoft decida sobre su futuro, él mata el tiempo actualizando sus redes sociales y chateando con su hermanita Nicky, su sobri Jackson y su colegón T-Bone.

Te lo dice Galibo...

Zen en el campo de batalla

De «Call of Duty» se dice a menudo que tiene pocas novedades. Con cada entrega, el multijugador de siempre, con mínimas variantes. Y es que la formula está ya tan refinada, que es difícil innovar más. Pero para mí, es el juego multijugador ideal. Una especie de Zen con el que recuperar mi equilibrio interno. Durante las partidas, vacío la mente y permanezco casi imperturbable. No soy tan bueno como para sobrevivir durante mucho tiempo, así que asumo que la muerte es algo inevitable y no tiene sentido molestarse cuando un adversario te vuela la tapa de los sesos. Hay tantos factores que escapan a mi control, que acabar acribillado lo considero algo natural y previsible. Cuando abato a un adversario, tampoco me entusiasmo demasiado. Probablemente lo pillé por sorpresa, le quedaban pocas balas en el cargador cuando empezamos a dispararnos, o un combate anterior lo había debilitado y yo solo le di los últimos tiros de gracia. Realmente, no tengo motivos para sentirme orgulloso, no es tanto mérito mío como de las circunstancias de la partida. No hay furia. No hay alegría. Solo una serenidad continua y un sentido de aceptación de la fatalidad mientras corro por el mapa disparando a todo lo que se mueve.



Trucos

The Last of Us remasterizado

Joel y Ellie debutan con esta versión remasterizada en la nueva consola de PS4. Uno de los juegos del año pasado dispuesto a seguir ganando adeptos. Uno de los trofeos más complicados es el **"No me quedan más"**. Para lograrlo hay que escuchar chistes del libro de Ellie y para que esas conversaciones se activen hay que realizar unas acciones muy concretas en lugares muy concretos:

Pittsburgh: Solo y olvidado

- Acaba con los enemigos de la librería y espera a que Ellie vuelva a sacar su libro.
- Antes de subir a la parte de arriba del autobús tendrás que acabar con todos los enemigos. Colócate después al lado del vehículo y Ellie comenzará a recitar sus chistes.
- En la calle inundada, antes de entrar al hotel, fíjate en el póster de publicidad en el que aparece una modelo. Activa una conversación y sigue a Ellie por el escenario, que otra vez más, volverá a leer sus desternillantes chistes.

Murdered: Soul Suspect.

Estupendo título de Square Enix, en el que se mezcla la acción, el suspense y la investigación de crímenes, del nuestro, en concreto.

-Salvar a Joy: El objetivo es salvar a Joy del sanguinario Asesino de la Campana; para ello tendrás que seleccionar la pista "grito poderoso". Así el asesino no logrará alcanzar a Joy en la persecución.

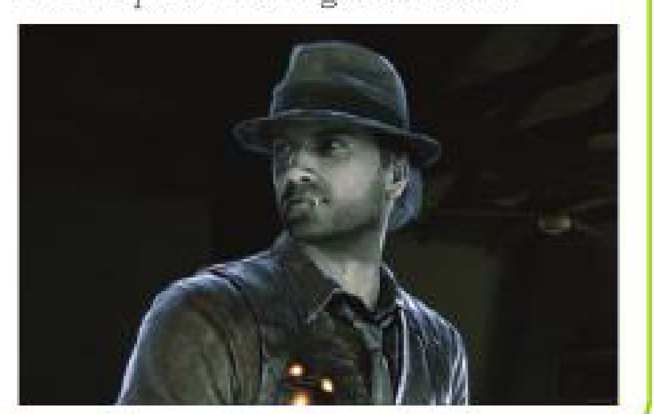
Trofeos

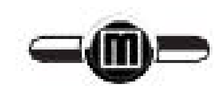
Platino:
Sigue adelante: Consigue todos los trofeos del juego.

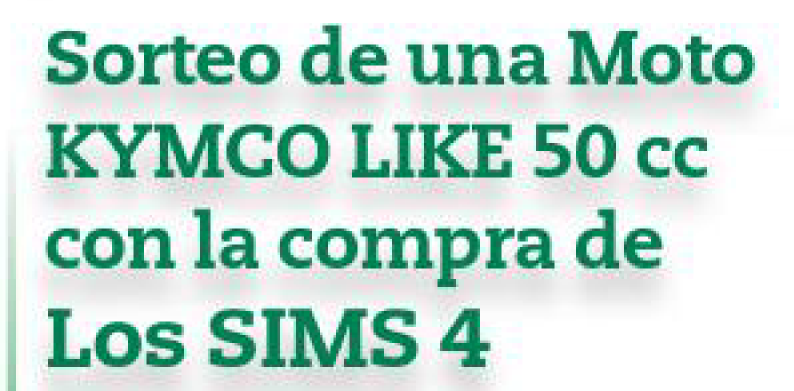
Oro:
Coleccionista total: Has registrado todos los materiales y artefactos.

Plata:
Un granuja temerario: Te conviertes en fantasma y conoces a una chica extraña

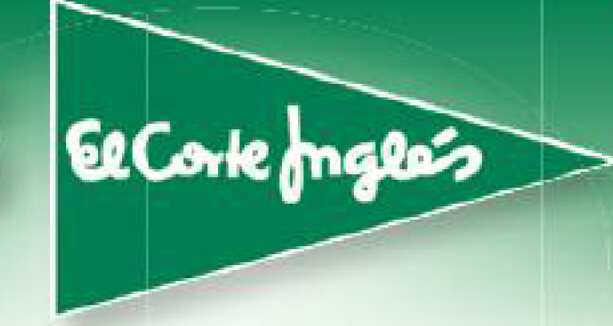
Bronce:
Uno de nosotros: Has vuelto al lugar donde fuiste asesinado y has descubierto que una testigo lo vio todo.







LAS MEJORES OFERTAS



Sorteo de una Moto KYMCO LIKE 50 cc con la compra de Los SIMS 4



PVP **60.90€**

Lanzamiento: 4 de Septiembre
Duración del Sorteo: 4 - 30 Septiembre

15% de Descuento en el pase de Temporada de Destiny

-15% Descuento



Comprando el juego de Destiny llévate un 15% de Descuento en el pase de temporada de Destiny.

PVP **69.90€**

Desde el 9 al 30 de Septiembre

15% de Descuento en el pase de Temporada de Destiny



Comprando PS4 500Gb + Juego de Destiny llévate un 15% de descuento en el pase de temporada de Destiny.



PVP **399.90€**

Desde el 9 al 20 de Septiembre

LANZAMIENTOS



Violeta para Wii

Llévate un neceser de regalo



PVP **36.90€**

Lanzamiento: 26 de Septiembre



Reserva Xbox One + FIFA 15

Y llévate de regalo 3 meses de Live







Lanzamiento: 25 de Septiembre

Bajadas de PVP



Diablo Reaper of Souls

1 – 14 de Septiembre

PVP Promocional: **20.90€**



Call of Duty Ghosts

1 – 21 de Septiembre

PVP Promocional para PS4, Xbox One, Wii U: **49.90€**
PVP Promocional para PS3, X360: **30.90€**



Battlefield 4

1 – 20 de Septiembre

PVP Promocional: **49.90€**



Consola Xbox One + Destiny

9 – 25 de Septiembre

PVP Promocional: **399.90€**

Need for Speed

8 - 28 de Septiembre

PVP Promocional para PS4 y Xbox One:: **49.90€**



Titanfall

8 – 28 de Septiembre

PVP Promocional para PC, Xbox 360: **29.90€**
PVP Promocional para Xbox One:: **49.90€**

SKYLANDERS

15 – 28 de Septiembre

Swap Force

PVP Promocional: DESDE **29.90€**

3x2 en Figuras de Skylanders



Watch Dogs

1 – 14 de Septiembre

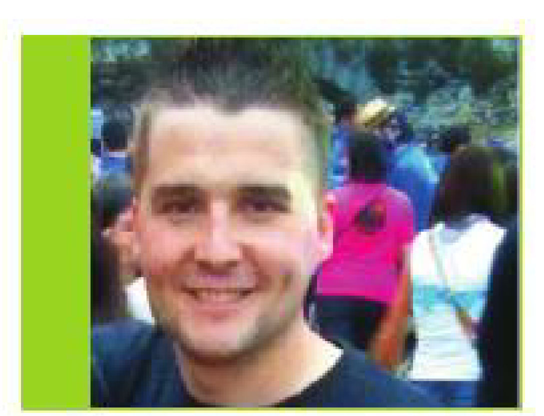
PVP Promocional para Xbox One y PS4: **52.90€**
PVP Promocional para PC: **31.90€**
PVP Promocional para PS3 y Xbox 360: **41.90€**

CONSULTA LAS PROMOCIONES DE OCTUBRE

CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti





Daniel celebra con entusiasmo la versión en PC del superventas «GTA V»

Larga vida a GTA

facebook por Daniel González

¡Lo suyo ha costado! Peticiones de fans a través de la red, prácticamente súplicas, pero al final los amigos de Rockstar Games están a punto de hacer feliz a un montón de jugones, que como yo y mi 'amiga', aquí a mi izquierda, esperamos con muchas ganas para probar el súper «GTA V» en PC. ¡En PC! Y parecía imposible, pero ya es inminente, contando las semanas estamos!! Y la cuenta atrás avanza! Los DLCs que han ido saliendo para las versiones en consola no han hecho más que incrementar las ganas de catarlo. Tres protagonistas, decenas de misiones y la tecnología más puntera que nos ofrece el PC para disfrutar de esta súper aventura bajo el sol californiano. ¡Qué ganas! ¡Y qué credenciales!: una espectacular campaña que no ha dejado de conseguir récords y que siga haciéndolo en PC. Larga vida a «GTA» y que continúe para siempre la estela de adaptar a PC los grandes títulos del sector, que no todo en este mundillo es Sony o Microsoft.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



Con su famoso "Be water my friend", Bruce Lee resumía su filosofía de vida, por cierto, en la que se incluía repartir leches como nadie. Y en «UFC» es a lo que nos dedicamos, a darle leña al mono y a divertirnos como enanos. ¿Te gustaría conseguir el juego para disfrutarlo en tu PS4? ¡Pues a qué esperas! Las bases en htpps://www.facebook.com/Club Megaconsolas.



CONCURSO MEGACONSOLAS
Gana el videojuego «UFC» para PS4

Participa en nuestro concurso y ve tonificando músculos. ¡Vas a necesitarlo si no quieres ser tú quien reciba más leña!

Visita https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas para participar en el Concurso del videojuego «UFC» para PS4. La vigencia del Concurso será del 5 al 30 de Septiembre.

Tus comentarios en la red

Martín Gil Gutiérrez sobre la 'lucha' next gen - Facebook



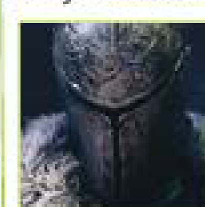
¿Quién gana la batalla next-gen? PS4 lleva vendidas más de diez millones de unidades... "Ha ganado el primer asalto, a esto le quedan aún 6 años o más, pero está muy bien situada". Dices bien Martín, en España la diferencia es grande.

Jreula Vimes recuerda que EA acertó - Facebook



Queríamos otro pronóstico, pero ya se sabe que el fútbol son once contra once donde siempre gana Alemania. Así lo recordó Jreula. "Al final se cumplió la predicción de EA. Ahora además de hacer juegazos, ¿son adivinos? ¡Qué grandes!"

Alejandro Moreno lo confiensa - Facebook



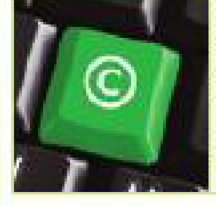
En Club Megaconsolas siempre estamos de risas: Que levante la mano quién después de pasar un nivel difícil haya guardado la partida dos veces.
"Y hasta tres si hablamos de «Dark Souls»".

A Desirée le gustó nuestra recomendación - Twitter



Os recomendamos un vídeo con los 10 mejores anuncios de tv de videojuegos y fue todo un éxito. Se compartió y retuiteó mogollón de veces y nos dejó simpáticas reacciones como la de Desirée: "Los estoy viendo ahora, y son todos muy frikis xDDDD"

Gato Melón sobre la Ley de Propiedad Intelectual - Twitter



Con la reforma de la Ley de Propiedad Intelectual algunos se han puesto a temblar...
"Leyendo esto no dejo de preguntarme: ¿Suicidio o inmolación? No soy uploader, pero acojonado estoy un rato".

LOS MÁS RESERVADOS DEL OTOÑO

El otoño es temporada jugona. Estamos esperando a que bajen las temperaturas y encerrarnos en casa sacando brillo a nuestros mandos y con una buena lista de juegos. Os hemos hablado de todos en nuestra revista y en nuestras redes, y justo tras su anuncio en el E3 de junio empezaron las reservas. ¿Sorprendente? No, los jugones somos así. El primer puesto es para «Uncharted 4», ¡aún sin fecha determinada ya está siendo muy reservado! y además con un porcentaje muy superior al resto de la lista, excepto a su seguidor, «Super Smash Bros.». «Far Cry 4», «GTA V» «Bayonetta 2» y «FIFA 15», son los que continúan este ranking.



12
www.pegi.info

Nintendo

SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS

LANZAMIENTO 3 DE OCTUBRE 2014

CONTENIDO EXCLUSIVO: ¡MODOS, PERSONALIZACIÓN Y ESCENARIOS ÚNICOS PARA NINTENDO 3DS Y 2DS!

RESERVA YA Y CONSIGUE ESTE REGALO

MÁS ASEQUIBLE

PANTALLAS MÁS GRANDES

PACK 3DS XL EDICIÓN LIMITADA INCLUYE SUPER SMASH BROS. PREINSTALADO

VERSIÓN ESTÁNDAR

TAMBIÉN COMPATIBLE CON NINTENDO 2DS

El Corte Inglés

Promoción válida hasta el 3 de octubre o hasta agotar existencias. Unidades totales disponibles: 1.100. Consulta previamente existencias disponibles en tu establecimiento habitual.



NINTENDO 3DS XL   /SmashBrosES   @NintendoES   YouTube /NintendoES

www.smashbros.com/es